MUNDOS de papel

15

ENTREVISTA
MIGUEL ÁNGEL CÁCERES

EN DIRECTO
EL SALÓ DEL COMIC DE BARCELONA
VIÑETAS DESDE EL ATLÁNTICO
RICARD CASTELL, REVISITADO

Descubre al nuevo superhéroe almeriense SUPERJOVEN by AleS

Oteando el horizonte
Por Antoni Guiral

COLECTIVO DETEBEOS

TODO IMÁGENES
Barry Smith

COMIC
EL SUCESOR
de Miguel Ángel Cáceres

BUSCANOS EN: www.detebeos.com
Y LAS SECCIONES HABITUALES: Tebeoteca Viva, Fanzinario, En Destacado, Correo del lector y mucho más...

GRAFOS

Artes

PAPELERÍA LIBRERÍA
ESPECIALIZADA EN ARTE,
DISEÑO Y FOTOGRAFÍA

papeles artesanos
carteles
tarjetas postales
libros de arte infantiles
material de caligrafía

Martínez Campos 2 • 04002 Almería
Tel 950 240 811
Frente a la Escuela de Arte

MUNDOS de papel

MUNDOS DE PAPEL es una publicación trimestral de la Asociación Cultural Andaluza Colectivo D. TEBEOS. Nº Registro: 2. 233. Sec. 1ª. (fecha: 1 de julio de 1998). Publicación divulgativa, informativa y de estudio de la historieta y medios afines. Fundada en 1997.

COLECTIVO D. TEBEOS

Esta es una publicación editada sin ánimo de lucro, como soporte informativo y cultural. Su distribución es gratuita en los puntos anunciantes y patrocinadores. La tirada se distribuye entre aficionados, bibliotecas públicas, colaboradores y amigos suscriptores.

Edición no venal.

Para sufragar y aminorar los costes de edición y producción se recauda publicidad, se cobran cuotas asociativas y se venden una cantidad limitada de ejemplares fuera de Almería.

Se puede reservar y conseguir por suscripción: 4 números, incluidos gastos de envío, 15 Euros. Números suelto atrasado: 3 Euros. Números dobles y especiales: 5 Euros c.u. El importe de la suscripción da derecho a recibir gratuitamente: revistas, catálogos, pósters, calendarios, pegatinas, etc.

Para hacer los pagos enviar los importes por giro postal a nombre de Diego Cara Barrionuevo; Apartado 338. 04080 ALMERÍA. O ingresar, o hacer transferencia a la cuenta mancomunada a nombre de "Asociación Cultural Andaluza Colectivo D. TEBEOS". Nº 3058 0098 60 2720015653 de CAJAMAR en Almería (Oficina de C/. Artes de Arcos, 12).

DIRECCIÓN: Diego Cara

REDACTORES Y COLABORADORES: Ismael Blanko, Carlos Cara Álvarez, Gea Cassinello, AleS (Rafa Amat), Antonio Jesús Morata, Miguel Ángel Cáceres, Koldo Azpitarte, Andrés Hurtado, Antoni Guiral, Alfons Molinè, Lorenzo Gómez, Andrés Hurtado, Augusto Mancero, Daniel Zapata, Nagisa, Antonio Jesús García (CHE), Emilio Navarro, Vicente García, Pilar Quirosa-Cheyrouze, Pablo Pérez García.

MAQUETACIÓN, DISEÑO Y CIERRE: Emilio Navarro (e-mail: emnava@wanadoo.es)

Los © de los textos e imágenes publicados son propiedad de sus respectivos autores, editores, productores y/o legítimos herederos. Aquí son reproducidos sin otro fin que el informativo.

Filmación e impresión: Artes Gráficas Gutenberg. C/. Victoria Kent, 10. 04230 HUÉRCAL DE ALMERÍA (Almería). Tfno.: 950 24 32 02

Depósito Legal: AL: 110/1997

ISSN: 1697-5014
Título clave: Mundos de papel
Tit. abreviado: Mundos pap.

Printed in Spain/Impreso en España

NÚMERO FINANCIADO POR EL AREA DE PARTICIPACION CIUDADANA DEL EXCMO. AYUNTAMIENTO DE ALMERIA

EDITORIAL

Un nuevo número, que sale con cierto retraso, pero esto es algo inevitable. Estamos relanzado nuestra "hermana mayor" TEBEOLANDIA -¿ya tenéis sus número 01?- y además preparamos, y casi cerramos el programa y gestiones de las VII Jornadas del Cómic, cuyo cartel deberíais tener publicado en estas páginas... Y cuyo desglose de actos, y avance integral veréis en otro reportaje.

Se nos amontonan las colaboraciones, las buenas propuestas de textos y secciones. Las series y aportaciones de los que serán desde este número nuestros autores habituales; Miguel Ángel Cáceres y AleS (Rafa Amat). Y al tiempo ensanchamos la apertura de nuestra red de distribución por el norte de España, por Murcia, Granada, etc.

Aún así si tienes problemas para conseguirnos, ¡sabemos que creamos adicción!, no dudes en usar el correo electrónico, o el normal, y pedirnos números atrasados. Aún quedan de casi todos los pasados, aunque algunos están a punto de agotarse.

Cuando cierta publicaciones especializadas caen y cierran, ¿casi definitivamente?, es un lujo, un placer, y una extraordinaria satisfacción que gracias a todos, queráis que sigamos en la brecha.

Hemos decidido congelar, ab aeternum, los precios de suscripción, el PVP de cada ejemplar comprado en librerías especializadas, y al cambio vamos a potenciar, todo lo que nos deje el tiempo las colecciones de libros, con las inmediatas salidas para las VII Jornadas, y otras novedades que a más de uno sorprenderán...

Gracias a vuestro apoyo, y con seis años de vida, MUNDOS DE PAPEL, se ha hecho su modesto huequecito en toda tebeoteca que se precie. Si no está en la tuya, ¿ a qué esperas?

SUMARIO

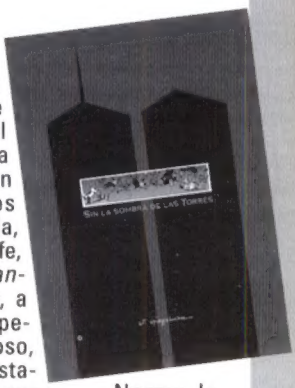
Editorial 3
TERRITORIO VIÑETA ..... 4 y 30
ENTREVISTA
Miguel Ángel Cáceres 5-14
El Sucesor (Comic) 15-18
TEBEOTECA VIVA ..... 14-15 y 25
TODO IMÁGENES
Barry Smith ..... Cuadernillo Central
EN DIRECTO. Crónica del Saló del Cómic de Barcelona 20
CORREO 23
OPINIÓN. Planeta de Agostini ¿La encrucijada? 24
OTEANDO EL HORIZONTE
Bibliotecas 26
ACTUALIDAD VII Jornadas del Comic de Almería 27-28
EN DESTACADO
Lovecraft 29
OBITUARIO
François Craenhals 31
EN DIRECTO
Viñetas desde el Atlántico 32-33
OTROS MUNDOS
Mancero 34
EN DIRECTO
Insurrección 35-36
A POSTERIORI 37
FANZINARIO 38

Nueva incorporación a El Jueves, esa cita semanal tan imprescindible... Desde el número 1.410 (del 2 al 8 de junio de 2004), llega **Miguel Brieva**, ¡tantas veces nominado en el Saló del Cómic de Barcelona en los últimos tres años!, se incorpora con su sección de historietas patafísico/surrealistas, *Dinero*, como su fanzine, editado hasta ahora por los de Doble Dosis de Francis Lozano, Librería Freaks.

Maravillosa la exposición inaugurada el 18 de junio pasado, en el Espai Cultural de Plaza de Catalunya por la Obra Social de Cajamadrid, con el título de *"Cuando los cómics se llamaban tebeos"*. Formada por una selección del amplio archivo de páginas de la *Escuela Bruguera* y del TBO, donase el pasado año Ediciones B a la Fundación Gin. Un material compuesto por miles de originales de las épocas doradas, desde los 40 a los primeros 70: con magistrales firmas como **Jorge, Gin, Iranzo, Escobar, Vázquez, Ibáñez, Segura, Martz Schmidt, Coll...** Estuvo hasta el 12 de agosto, y será itinerante. Atentos a la obra que está preparando nuestro colaborador **Antoni Guiral** sobre este material con destino a El Jueves Ediciones.

Finalizó en el nº 1416 de El Jueves –con fecha del 13 al 20 de julio de 2004- la larga estancia, de más de una década de la serie *Pascual mayordomo real*, de **Idígoras y Pachi**. Pasaron al *Magazine* del diario *El Mundo*, mientras que su hueco era ocupado por otra nueva creación del exitoso dúo malacitano: *Morris, el perro de la Casa Blanca*. A ver si cosechan tanto éxito y estancia como con la serie precedente, creada a instancias del llorado humorista **Gin**.

Inusitada campaña de prensa, con excelente acogida para la última obra de **Art Spiegelman** –genial padre de la no menos magistral *Maus*-, al publicar en septiembre pasado *"Sin la sombra de las torres"*, un canto elegíaco, irónico y hasta vitriólico a ratos, sobre la tragedia del 11-S, y el primer libro que se edita con toda repercusión internacional. Diarios españoles de referencia, a través de la Agencia Efe, como *El País* o *La Vanguardia*; o *El Mundo*, a través de redactor especializado Borja Hermoso, dedican amplios y destacados espacios. Al par que Norma la edita en castellano. Esto se llama llegar y besar el santo... Parece que el éxito de *Persépolis* se repetirá.



Edicios De Ponent de Paco Camarsa, se separa de **Ponent Mon**, que dirige **Miguel Ángel Ibáñez**, y se decanta por el manga experimental, Jiroh Taniguchi o el fenómeno galo, procedente de L´Association, llamado *Nouvelle manga*. Con una obra tan adictiva como maravillosa, *La Guerra de Alan*, de **Emmanuel Guibert**, nos cautivan y enganchan irremediablemente.

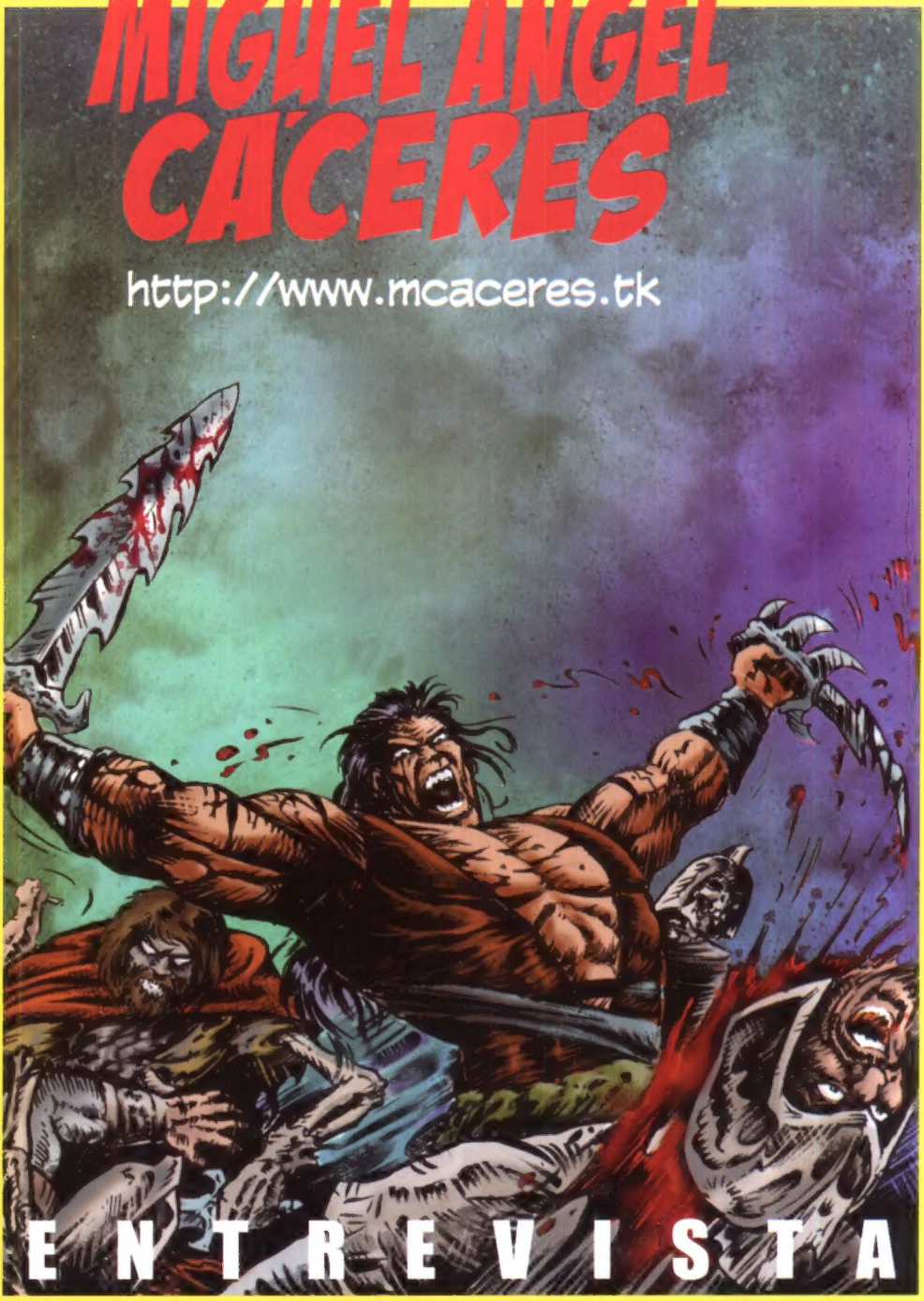
Pasada repercusión mediática de *Spiderman*, y sus aledaños. Una colección con prota hispana y su peculiar versión destinada a la India, como otrora se hiciese con destino al Japón –véase *Manga Tour # 1*-, ha saltado a las secciones misceláneas veraniegas –tan ayunas de información-, de varios diarios internacionales, entre ellos nuestro El País del sábado 26 de junio pasado. Lo más curioso de todo es lo peculiar del atuendo, con faldita y babuchas, típicas del atuendo indostánico. *Money is Money*... Al tiempo por aquellas fechas se daba a conocer que la **Marvel** había rebasado ampliamente sus inveterados problemas económicos –tras las adaptaciones cinematográficas- y se había convertido en una de las más seguras compañías de la bolsa neoyorkina.

Tras la confirmada pérdida por **Planeta-DeAgostini** de los derechos en castellano de **Marvel**, que editará **Panini** desde enero de 2005, siguiendo es-

SIGUE EN LA PÁGINA 30 ⟶

MIGUEL ÁNGEL CÁCERES

http://www.mcaceres.tk



ENTREVISTA

ENTREVISTA *Miguel Ángel Cáceres*

Un nombre pleno de posibilidades y aciertos en el tebeo de los 90 es el cordobés, aunque nacido en Málaga, Miguel Ángel Cáceres, nuestro conocimiento desde hace más de veinte años, y los primeros diez años de colaboración ininterrumpida con nuestro Colectivo, del que forma parte le dan voz y opinión para presentarse ante todos vosotros. Y más si es el padre de SIMEÓN ÓDAGO o BRAM EL YACÖI, del que renueva entrega exclusiva para nuestros lectores. Adelante, lean...

DIEGO CARA.- Para comenzar una cuestión habitual en nuestra publicación, tus inicios como aficionado al tebeo, a las viñetas. ¿Cuáles fueron tus influencias primeras? ¿Era el tebeo algo habitual en tu vida de ocio?

MIGUEL A. CÁCERES.- Siempre ha habido tebeos en mi vida. Me acompañaron en todos los sitios en que he vivido: tras venir al mundo en Málaga, mi primera infancia transcurrió en Badajoz y Ávila. Cuando cursaba 2º de EGB mi familia se trasladó a Córdoba, ciudad que ha sido mi hogar durante la mayor parte de mi vida (actualmente resido en Andujar, Jaén). La primera referencia en cuanto a los cómics durante mi infancia es Ibáñez: Mortadelo y los tebeos de Bruguera. Más adelante me engancharon el Capitán Trueno, Jabato y el Corsario de Hierro. Cuando conocí los cómics de Marvel en aquellas espantosas ediciones de Vértice un universo nuevo se abrió ante mí. Comencé crear mis propios superhéroes con los que llené de viñetas muchos cuadernos del colegio. A medida que crecía se iban ampliando, como es lógico, mis conocimientos y mis gustos en el campo del cómic (Cimoc, 1984, Comix Internacional, Tótem, Metal Hurlant...)

D.C.- Y en ese contexto, ¿cuándo y cómo empiezas a dibujar?

M.A.C.- Me gustaría no recurrir a la tópica imagen del niño que rellena de dibujos cualquier superficie a su alcance (paredes, cuadernos, periódicos, libros...) pero es forzoso hacerlo para ser fiel a la realidad. Y desde muy pequeño lo que más me gustaba era dibujar historietas. Comencé a diseñar mis monigotes imitando a Ibáñez. Inconscientemente iba absorbiendo sus mecanismos y recursos narrativos y así fue como fui aprendiendo a contar historias por medio de imágenes.

D.C.- La educación artística, tus gustos, y el itinerario de tu formación te llevan a la Facultad de Bellas Artes Santa Isabel de Hungría de Sevilla, donde estudias la Licenciatura en Bellas Artes ¿cómo te lo planteas y que bagaje recoges aquí?

M.A.C.- Lo tuve muy claro. Mis intereses abarcaban muchas facetas artísticas además del cómic: la pintura, el diseño, el grabado... Fueron unos años de efervescencia creativa, de inter-

cambiar y compartir ideas, de apertura a aprender todo tipo de cosas. Y todo ello a pesar de que en aquellos tiempos (soy de la promoción 84-89, no sé cómo estará la cosa ahora) la Facultad dejaba bastante que desear en cuanto a planes de estudios y métodos pedagógicos: muchos profesores sin duda eran buenos artistas pero sus métodos de enseñanza eran nefastos y en algunos casos inexistentes. Claro que también tuve buenos profesores de los que aprendí bastante, y lo más importante fue el contacto con los compañeros, investigar juntos y compartir experiencias. Todo esto influyó en mi forma de hacer cómics: por entonces estaba en auge la confrontación entre lo que dio en llamarse "línea clara" y "mancha negra". Yo desarrollé un estilo híbrido entre ambas tendencias y que incorporaba elementos expresionistas, futuristas e incluso cubistas.

Respecto al ambiente comiquero en la Facultad pues la verdad es que no había demasiado, pero sí pude contactar con varios grupos y colectivos que funcionaban en Sevilla, como el colectivo Tris Tras Princesa, en cuya revista estuve publicando y con ellos participé en varias exposiciones de cómic e ilustración en Sevilla y otras localidades.

D.C.- ¿Tus jalones profesionales cuándo se inician en los fanzines y algunas colaboraciones en correos de lectores, coexistían con la realización de cómics?

M.AC.- Mi primer contacto con el mundo de los fanzines fue temprano: cuando cursaba COU en el Colegio Cervantes reuní a algunos compañeros que compartían afición por los lápices y edité mi primer fanzine: "Centauro", entrañable fajo de fotocopias cutres encuadernado a base de grapas. El caso es que a raíz de la publicación de este fanzine conseguimos una subvención municipal que nos permitió editar un nuevo fanzine ("Comikaze"), esta vez realizado en imprenta y que se presentó en las Primeras Jornadas del Cómic de Córdoba."Comikaze" es un fanzine de grato recuerdo para mí y creo que de interés para ilustrar la historia de los cómics en Córdoba, pues aglutinó a la casi totalidad de los autores de cómics que entonces había en la ciudad.

Desde entonces siempre he seguido vinculado al movimiento fanzinero y he colaborado en muchas publicaciones: "Graffiti", "Raro", "Snoid", "Boronía", "Califa", "Birux", etc. Como faneditor soy uno de los padres de "Killer Toons". Actualmente colaboro en "Androito Ke-Ke".

D.C.- ¿Qué te dicen estos nombres?

M.A.C.- Barry W. Smith: el Maestro, la perfecta combinación entre épica, poesía visual y belleza. Su "Clavos Rojos" es el mejor cómic de Conan.

Jack Kirby: Ese Monstruo. Su sombra sigue siendo tan alargada...

John Buscema: El creador del arquetipo visual del Héroe Bárbaro. Y un profesional del cómic como la copa de un pino y enormemente prolífico.

Marvel: La puerta a un mundo fantástico que abrí durante mi infancia. El monte Olimpo contemporáneo.

DC: Batman. Ese cruce entre héroe y psicópata siniestro es su mejor baza. A su lado, Superman me parece un insulso y un pamplinas

Tebeonautas: La asociación cordobesa de amigos del cómic. Movilizó a dibujantes, guionistas, teóricos y aficionados en general. Fue responsable de muchas actividades y proyectos, como la revista "Voz en off".

CONAN: La encarnación de la Fantasía Heroica. Épica, mundos arcanos, aventura... No puedo ser objetivo al hablar de este personaje. Crecí con él. Es de la familia.

Killer Toons: una de las más conocidas publicaciones de cómics realizadas en Córdoba. Su creación se remonta a 1995, cuando me reuní con Rafa Infantes, el Juan Pérez, Zonum y Moi y fundamos Ediciones Canallas. Killer Toons recibió muy buenas críticas y fue premiado en el certamen estatal de fanzines de Terrassa. Dio cobijo en sus 7 números de existencia a personajes emblemáticos: El Trío Calaveras, Simeón Ordago, Jeto... La revista aún no está totalmente enterrada. Es posible que en el momento menos pensado resurja de sus cenizas.

Simon Bisley: Su estilo inconfundible rebosante de energía, fuerza y agresividad y su impresionante uso del color lo convierten en uno de mis favoritos. Me encantó Slaine, y es evidente que Lobo fue una de mis principales influencias (junto a Ranxerox de Liberatore) a la hora de crear mi personaje Simeón Ordago.

Corben: Un maestro que hay que reivindicar. Recuerdo que de pequeño quedé profundamente impresionado cuando contemplé las páginas de Mundo Mutante: ese universo de colores que no eran de este mundo, esas anatomías irreales, ese ambiente visual de pesadilla... Releyendo hoy los cómics de Corben siguen vigentes su originalidad, su personalidad inconfundible y sus dotes de narrador gráfico

1984/Toutain: Uno de los pilares básicos en mi formación como lector y como dibujante de cómics. Toutain nos descubrió a todos los de mi

generación que había otros estilos y formas narrativas diferentes de las de los superhéroes yanquis.

En Zona 84 hice mi primera publicación profesional (o sea, cobrando).

JORNADAS EN CÓRDOBA

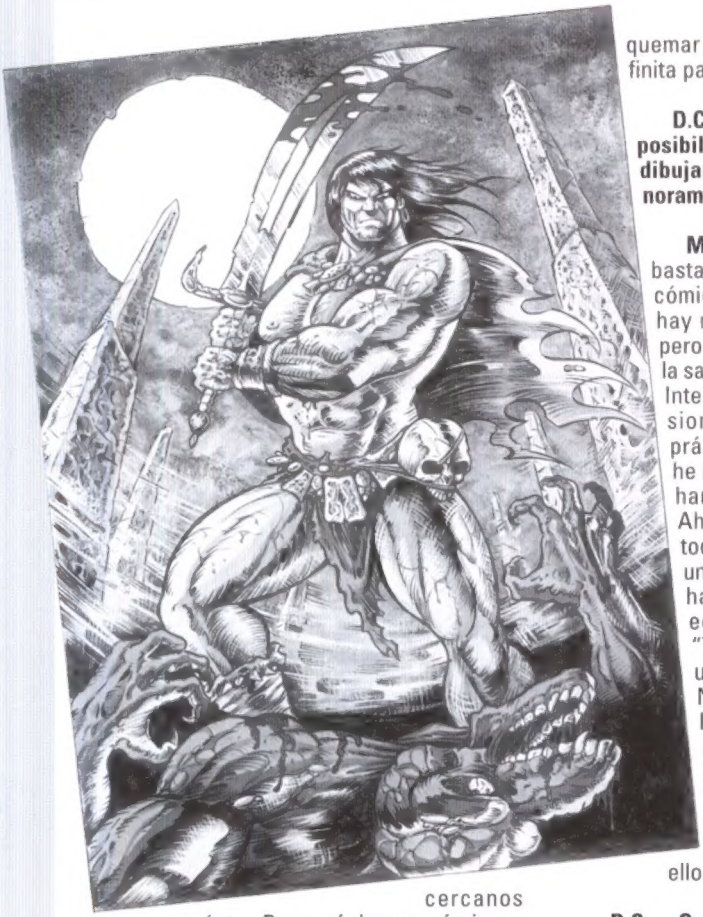
D.C.- ¿Cómo se inicia tu relación con el fenómeno de las Jornadas del Cómic en Córdoba?

M.A.C.- Como anteriormente comenté, fue en las Primeras Jornadas del Cómic de Córdoba donde presentamos el primer número de "Comikaze". Éramos muy jóvenes (yo tenía entonces unos 16 años) y esas primeras jornadas nos parecieron alucinantes: descubrimos que no estábamos solos. Todos los dibujantes de Córdoba pudimos conocernos y a partir de ahí surgieron muchos proyectos comunes y sobre todo grandes amistades que han perdurado a través de los años. Fue también en las Jornadas donde conocí a otro personaje clave del mundillo comiquero cordobés: José Antonio Ortega Anguiano, escritor y estudioso del cómic junto al cual desarrollé posteriormente varios proyectos (publicaciones, exposiciones...).

El balance que puedo hacer de los ocho años que duraron las Jornadas es agridulce: en el aspecto positivo destacaré que se montaron muy buenas exposiciones y fue fantástico conocer a los grandes monstruos del cómic que vinieron a Córdoba: Hugo Pratt, Breccia, Moebius, Carlos Jiménez, Max, Bernet y un largo etcétera. (guardo muy grato recuerdo de los días que compartí con el maestro Jesús Blasco). Las fiestas comiqueras y las noches de marcha fueron cojonudas. En el aspecto negativo, me apena constatar que se perdió la oportunidad de consolidar una base firme para el comic cordobés. Si parte del presupuesto de las Jornadas se hubiese destinado al movimiento fanzinero cordobés y se hubiese apoyado y promovido a sus autores y a sus publicaciones (tras su segundo número, "Comikaze" se vio inexplicablemente privado de la subvención que hizo posible su nacimiento) podríamos haber logrado algo grande.

D.C.- ¿Qué es para ti la historieta? ¿Y la ilustración? ¿Cómo la compaginas entre tu labor profesional, familiar y los encargos profesionales y los proyectos personales?

M. A. C.- La historieta es algo mágico: a partir de materiales básicos (un pincel, tinta y papel) puedes crear mundos, dar vida a personajes, narrar las más increíbles historias. La ilustración, aunque privada de la cualidad secuencial del cómic y hermanada indisolublemente al texto literario se mueve en territorios



cercanos a éste. Para mí, hacer cómics e ilustraciones es una necesidad. Me hace sentir vivo. Compaginar esa necesidad con las otras actividades profesionales y familiares es en estos momentos como mínimo complicado. En ciertas ocasiones llega a ser demencial: doy clases de dibujo y artes plásticas en un instituto; tengo dos hijos, uno de un año y otro de cuatro que son la reencarnación de Atila y todo su ejército de hunos. Sobrevivir a esto y además realizar las ilustraciones o comics que me encargan y obtener tiempo para desarrollar proyectos personales (como mantener mi página web o llevar a cabo la experimentación que actualmente estoy haciendo con la ilustración digital) supone perder horas de sueño, quemar la salud y poner a prueba la infinita paciencia de mi santa esposa.

D.C.-Cómo crees que están hoy las posibilidades de acceso al estatus de dibujante, o de historietista, ¿qué panorama contemplas a partir de ahora?

M. A. C.- En España la cosa está bastante difícil en lo que respecta al cómic. En el campo de la ilustración hay más oportunidades de trabajo, pero hay que moverse mucho. Yo veo la salida en el mercado internacional. Internet puede ser un aliado impresionante para un dibujante. La práctica totalidad de trabajos que he realizado en los últimos tiempos han surgido a través de internet. Ahora mismo un dibujante tiene todas las editoriales del mundo a un clic de ratón: mi cómic "Visitors" ha sido publicado en USA por la editorial Findlay Comic Press y "The Marauders" (adaptación de un capítulo de la novela "Noches Nabateas" de José Miguel Pallarés) va a ser publicado también en USA por la editorial Variance Press. También he recibido ofertas para incorporarme como dibujante a Atlantis Studio y estoy negociando el tema con ellos.

D.C. - ¿Qué situación le espera a la historieta, si en lo comercial está lastrada de cierto mimetismo hacia el manga, o los videojuegos? ¿Qué futuro le aguarda desde tu punto de vista?

M. A. C.- Me parece ciertamente empobrecedor para el cómic que exista esa dependencia del estilo manga o de los videojuegos para que una historieta sea comercial. Es la tiranía del mercado. Determinados géneros son marginados por no acoplarse a esas exigencias comerciales. Ello también limita las posibilidades de experimentación y de innovación por parte de los autores si se ven obligados a someterse a unos parámetros estilísticos y temáticos muy cerrados.

D. C.- ¿Experimentación o comercialidad?

M. A. C.- Lo importante es lograr un equilibrio entre ambos aspectos. Todo autor quiere tener un estilo personal, una forma propia de narrar, y a la vez conseguir el mayor número de lectores. No me creo ese rollo de "yo soy muy auténtico, tan auténtico que no me lee ni Dios, pero no me importa porque voy de superartista". Vamos, hombre…

Yo quisiera vender miles y miles de tebeos. Eso no quiere decir que esté dispuesto a todo para ello. Hay cosas que uno no puede sacrificar. Hay que estar a gusto con uno mismo y con lo que uno hace.

Suelen decirme que tengo un estilo personal muy marcado, pero no es algo que haya buscado obsesivamente. Ha surgido de forma espontánea.

EL MERCADO ACTUAL

D.C.- ¿Qué opinas o cómo describirías la situación del tebeo español de hoy? ¿Te sientes vinculado a una generación de autores tardíos, o casi perdidos, o imposibles de aprovechar por los medios y publicaciones?

M. A. C. - No sé. Quizá se pueda hablar de una generación o generaciones (los que nos iniciamos en el cómic en los 80 y 90) que compartimos algunas cosas. No hablo de aspectos estilísticos, sino de ciertos puntos de vista, de una manera de concebir el cómic que no es exactamente la misma que tienen las nuevas generaciones, y que es fruto de las experiencias y lecturas que han condicionado nuestra formación en este ámbito y del contexto dentro del cual hemos evolucionado. En cuanto a que se trate de una "generación perdida", que seamos autores "difíciles" de aprovechar por los medios y publicaciones, pienso que la cuestión es la inversa: dentro del panorama actual en España, prácticamente no existen esos medios y publicaciones que puedan aprovecharnos.. No existe una industria del cómic español. Si las editoriales sobreviven es gracias a la publicación del material americano y japonés. Es una triste paradoja: un país con grandes profesionales del comic y sin una industria que les permita vivir de ello.

D.C.-¿Crees en la política de géneros para defender una cierta noción de historieta comercial, tras el padecido decadentismo del género de la "fantasía heroica" en el que muchos fuisteis llamados?

M. A. C.- Hay determinados géneros que se ven sometidos a la ley del péndulo. Piensa en el caso del wenstern cinematográfico, que parecía un género muerto y enterrado hasta que "Sin Perdón" de Eastwood y otros films volvieron a revitalizarlo. Tengo la esperanza de que la fantasía heroica vuelva a resurgir, aunque esta esperanza sea un deseo nacido de mi amor por este género.

D.C.- Tus jalones profesionales te llevan a colaborar en editoriales prometedoras como Megamultimedia y Quepuntoes, ¿Cuál ha sido el trascurso de esta colaboración y su balance?

M. A. C.- Anteriormente a las colaboraciones con las editoriales que mencionas trabajé para editorial Planeta DeAgostini. Creé junto a José Miguel Pallarés

(estupendo guionista y amigo) el personaje Bram el Yacoi. Se trata de un bárbaro cuyo referente inmediato e inevitable es Conan, pero al que quisimos dotar de una personalidad propia e integrarlo en un universo original: historias que mezclaran dureza y salvajismo con elementos poéticos propios de las fantasías borgianas. Realizamos historietas que fueron publicadas en "La Espada Salvaje de Conan" y en "Relatos salvajes". También me encargaron uno de los posters centrales de la colección "Conan el bárbaro". La relación profesional con Planeta fue bastante satisfactoria. No puedo decir lo mismo de Megamultimedia y Quepuntoes. Para Megamultimedia realicé (también con guión de José Miguel Pallarés) la serie de ciencia ficción satírica "Nauhka", una paranoia futurista que combinaba una feroz crítica al imperialismo y al fundamentalismo religioso con grandes dosis de violencia y chicas ligeras de ropa. La serie se publicó en la revista "Trece" hasta que la editorial cerró sin previo aviso dicha revista tras la marcha de su director "el Torres" (personaje al que me gustaría encontrar para cobrar el dinero que me debe de otros trabajos de ilustración que me encargó).

Respecto a los trabajos realizados para Quepuntoes, o Proyectos Editoriales Crom se trata de otra historia sin final feliz. Me encargué de ilustrar los juegos de rol y novelas de la línea "Semper Fidelis" ("SF", "Lucha y conquista", "Dentro del obelisco") y "Dark Echelons". También me ofrecieron la posibilidad de publicar albumes de mis comics. Así fue que llegó a las librerías un album recopilatorio con todas las historietas de Bram el Yacoi (incluyendo el material que no había sido publicado por Planeta). Posteriormente se editó otro album: "Simeón Órdago y otras demencias". Este libro recopilaba las historietas del ciborg psicópata que se habían ido publicando en "Killer Toons" además de otras historias cortas. Hasta aquí todo muy bonito. El problema se plantea a la hora de cobrar. Estos editores tienen mucha prisa en que les entregues los dibujos pero muy poca prisa en pagarte. Dibujantes:¡Cuidado con Quepuntoes! Me deben bastante pasta. Y no soy el único de sus autores al que le deben dinero. Señores, así de chunga está la cosa con estas "prometedoras" editoriales.

ENANO MARCIANO... Y OTROS SUEÑOS

D. C.- ¿Qué es "Enano Marciano" y qué supone en tu trayectoria creativa?

M. A. C.- Enano Marciano es un cuento infantil escrito e ilustrado por un servidor. Soy consciente de que mi faceta más conocida es la de los cómics de fantasía heroica, ci-fi y la sátira gore orientada hacia un público adulto. Pero también tengo mi lado tierno que se manifiesta a través de la ilustración infantil. Mucho menos sometida al realismo estilístico que imponen otros géneros, la ilustración infantil permite una gran libertad expresiva y una mayor posibilidad de experimentación gráfica. Aunque he realizado otros trabajos de dibujo humorístico e infantil "Enano Marciano" es mi obra más personal en este campo y le tengo mucho cariño. Es la historia de un pequeño extraterrestre gruñón que pretende conquistar la tierra y que cambia totalmente de planes tras las aventuras que vive junto a ranas, lagartijas, camaleones, tortugas y otros simpáticos animalejos. Una divertida fábula para pequeños y grandes que por fin llega a las

librerías gracias al Colectivo Detebeos como número uno de la colección Gummo.

D.C. - ¿ A dónde te gustaría llegar?

M. A. C.- No hay que poner techo a los sueños. Pero lo más importante es poder dedicarme a lo que me gusta, crear obras de las que me sienta satisfecho y que pueda leerlas y disfrutarlas el mayor número de gente posible.

D.C.- ¿Qué autores y obras hay en tu tebeoteca ideal, o personal?

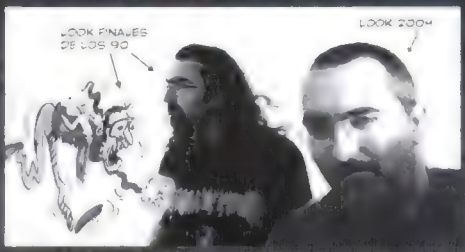
M. A. C.- Uf. Hay tantas obras y autores que me han hecho disfrutar que siempre me resulta difícil hacer una selección breve. Así a vuelapluma y sin ánimo de ser exhaustivo citaré algunos: el Príncipe Valiente de Foster, los Conan de Roy Thomas y Barry Smith y muchos de los episodios de John Buscema con Tony Dezuñiga y Alfredo Alcalá, Slaine de Mills y Bisley, Elric de Melniboné de P. Craig Russell... De Frank Miller me quedo con "El Retorno del Señor de la Noche" y "Sin City". Otros autores que no puedo dejar de citar: Corben, Moebius, Liberatore, Brian Bolland, Juan Jiménez, Carlos Giménez, José Ortiz, Font, Bernet, etc.

D.C.- ¿Qué opinas de la creciente simbiosis del cine norteamericano o europeo comercial hacia el cómic? ¿Qué relación es que ha existido entre Cine y Cómic?

M. A. C.- Cine y cómic son dos medios de expresión que se han desarrollado paralelamente y que comparten muchos elementos en cuanto a mecanismos narrativos y expresivos. Los recursos básicos de sus lenguajes son, en su esencia, idénticos, si obviamos las necesarias particularidades tecnológicas de cada medio. Es lógico que ambos se hayan influenciado y que hayan buscado inspiración el uno en el otro. En cuanto a resultados... Gran parte de las adaptaciones de cómics a cine han resultado bastante patéticas y son más hirientes cuando afectan a personajes por los que sientes especial cariño (no quiero recordar por ejemplo la infamante versión de The Phantom), con memorables excepciones como las dos entregas de Batman de Burton. Últimamente sí se están haciendo versiones dignas gracias a gente como Raimi. ¿el éxito de estas películas el bueno para el cómic? Bien, fundamentalmente es bueno... para las productoras cinematográficas.

Y dejamos el diálogo aplazado para las VII Jornadas del Cómic de Almería, donde este interesante y muy personal autor estará como uno de los autores andaluces invitados.

MIGUEL ÁNGEL CÁCERES ANILLO



Nace en Málaga en 1966. Sus primeros años transcurren en Badajoz y Avila hasta que su familia se traslada definitivamente a Córdoba en 1973.

Los años 80:

En 1983 publica su primer fanzine: "Centauro". Al año siguiente es uno de los responsables de "COMIKAZE", fanzine pionero del comic cordobés, que se presentó en las Primeras Jornadas del Cómic en Córdoba. El número dos de esta publicación se presentaría en las 2as Jornadas.

En 1.984 comienza sus estudios de Bellas Artes en la Facultad Santa Isabel de Hungría de la Universidad de Sevilla. Obtiene la licenciatura en 1989.

Durante estos años participa en varias exposiciones de pintura y cómics en Sevilla, Córdoba, Tenerife, Almería y Lisboa.

Publica comics e ilustraciones en diversos fanzines editados en Córdoba, Sevilla y Málaga: "Alternativa", "Edito", "la Grailla", "Berserkr", Tris Tras Princesa", "Boronia" y "Tortilla d'a pera".

En 1987 publica en la revista "Zona 84" de Toutain.

En esta década obtiene varios premios:

- Finalista en el concurso nacional de cómic "ZONA 84" (1.988).
- Obra Seleccionada en el "X CERTAMEN NACIONAL DE PINTURA CIUDAD DE UTRERA" (1.989).
- Accésit como dibujante en el "I CERTAMEN ANDALUZ DE FANZINES" convocado por la Junta de Andalucía (1.989).

- Obra seleccionada en la "I BIENAL DE ARTES PLÁSTICAS DE FACULTADES DE BELLAS ARTES DE ESPAÑA" (1.989).

Los años 90:

Tras licenciarse en la Facultad de BB.AA., crea en Córdoba junto a unos colegas "Cartel, producciones de diseño gráfico", empresa en la que realiza [illegible]les trabajos de diseño y cartelería para el Ayuntamiento de Córdoba, la Junta de Andalucía y otros clientes.

En 1990 es monitor del Taller de Cómic de la Casa de la Juventud del Ayuntamiento de Córdoba. Ese mismo año aprueba las oposiciones y comienza a trabajar como profesor de dibujo.

En estos años obtiene los siguientes premios:

-Premio al Mejor Dibujante en el "I CONCURSO ANDALUZ DE CREACIÓN DE HISTORIETAS E ILUSTRACIONES" convocado por la Junta de Andalucía (1.990).

- Finalista en el concurso nacional de cómic "CREEPY" (1.991).

- III Premio en la modalidad de cómic del "IX CONCURSO REGIONAL NOVIEMBRE 93" (Cádiz, 1.993).

- Premio al Mejor Autor en el "CERTAMEN ESTATAL DE FANZINES DE TERRASSA" (1.996).

Participa en diversas exposiciones colectivas de pintura y cómics en Córdoba, Cádiz, Jaén, Terrassa y Barcelona, y realiza varias exposiciones individuales en Córdoba y Lisboa (como artista invitado en el Festival Internacional de Banda Desenhada e Cinema de Animaçao "Amadora Cartoon/91").

Durante la década de los 90 sus cómics e ilustraciones aparecieron en muchas publicaciones de ámbito andaluz y nacional: "AY QUE CRUZ" (ed. Ayuntamiento de Córdoba), "VOZ EN OFF" (ed. Tebeosfera), "BIRUX" (ed. Facultad de Ciencias de Córdoba), "CALIFA" (ed. Alter Ego Cómics), DE TEBEOS (ed. Colectivo De Tebeos), CB a/M (ed. Alter Ego Comics Group/Colectivo Di Tebeos), BARZELONA COMIC (ed. Barzelona Comics), ARTIFEX (Artifex Ediciones), BUCANERO (ed. Carlos González), CIMMERIA (ed. Comics of Death), SWORD (ed. La Factoria de Ideas).

También realiza portadas e ilustraciones para libros como: "CATALOGO GENERAL DEL COMIC ESPAÑOL" y "EL CAPITÁN TRUENO, UN HÉROE PARA UNA GENERACIÓN", ambos de Jose Antonio Ortega Anguiano y "EN BREVE CONQUISTARÉ ESTA TIERRA" de José Miguel Pallarés.

En 1995 crea "EDICIONES CANALLAS" junto a otros cuatro dibujantes cordobeses y editan una de las más conocidas publicaciones de cómics realizadas en Córdoba: "KILLER TOONS".

En 1996 se traslada a [illegible] (Jaén) donde actualmente reside.

En 1997 comienza a trabajar para Editorial Planeta DeAgostini, realizando junto al guionista José Miguel Pallarés cómics e ilustraciones para las revistas "LA ESPADA SALVAJE DE CONAN", "RELATOS SALVAJES" y "CONAN EL BÁRBARO".

En 1999 realiza la serie "NAUHKA" para la revista "TRECE" de Editorial Megamultimedia.

El nuevo siglo:

En el 2000 expone como artista invitado en el "1er Encuentro Nacional con el Cómic" de Jaén.

Al año siguiente realiza una nueva exposición individual en Andújar. Ese mismo año pone en funcionamiento su página web:

La editorial barcelonesa Proyectos Editoriales Crom (Ediciones Glénat) publica sus álbumes de cómic "BRAM EL YACOI" y "SIMEON ORDAGO Y OTRAS DEMENCIAS. Para esta misma editorial realiza ilustraciones para libros de juegos de rol, siendo el encargado de ilustrar los libros "SEMPER FIDELIS", "LUCHA Y CONQUISTA", "DENTRO DEL OBELISCO" y "DARK ECHELONS".

Ultimos trabajos y proyectos:

El Colectivo De Tebeos acaba de publicar su libro infantil ilustrado "ENANO MARCIANO".

Actualmente publica en el fanzine cordobés ANDROITO KEKE y en nuestro MUNDOS DE PAPEL y realiza ilustraciones infantiles para la editorial OXFORD UNIVERSITY PRESS.

A nivel internacional ha sido finalista en el concurso internacional "COMICSTACK ULTIMATE PORFOLIO CONTEST" (USA, 2003) y actualmente están publicando comics suyos en los USA las editoriales FINDLAY COMIC PRESS y VARIANCE PRESS.

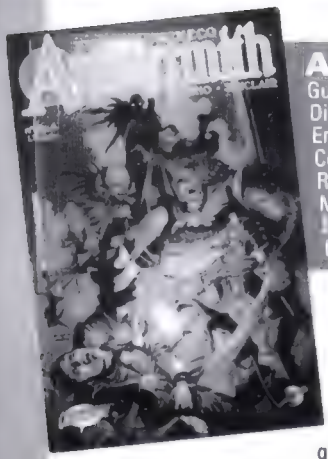
E-mail: migue.c@terra.es
Web site:http://www.mcaceres.tk
http://club.telepolis.com/miguelcaceres

EL SUCESOR
LA ONDULANTE ESCALERA QUE VIOLA LAS OSCURAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA PARECE NO TENER FIN.
NO ES LA PRIMERA VEZ QUE BRAM DESCIENDE HASTA LAS TRIPAS DEL SINIESTRO TEMPLO DEL DIOS YACENTE; PERO SIEMPRE RESULTA INQUIETANTE
EL SUSURRO DEL HECHIZO PUEBLA DE SERPIENTES EL ECO.
BRAM EL YACOL
UNA CREACIÓN DE
JOSÉ MIGUEL PALLARÉS Y
MIGUEL ÁNGEL CACERES

AQUÍ TE TRAIGO, ENVUELTA EN HOJAS DE SALHMIA, *LA MANO* PERDIDA DE TU PREDECESOR. TU ENEMIGO, EL PONTÍFICE *XATALKOTH*, LA CONSERVABA EN SU TEMPLO. Y LA DEFENDIÓ CON UÑAS Y DIENTES. AHORA, PÁGAME.
ESTE TRABAJO TIENE UNA SEGUNDA PARTE. NECESITO TAMBIÉN LA OTRA MANO.
DEBES IR A *NÍNIVE* Y RECUPERARLA PARA MÍ.

¿Y ENFRENTARME A LOS *MONJES SHING*? ESE RIESGO NO ENTRA EN EL PRECIO QUE HABÍAMOS PACTADO
ALARDEAS DE SER UN MAESTRO ESPIRITUAL, PERO TE AFERRAS A TU DINERO COMO UNA GARRAPATA A UN PERRO.
HASTA QUE EL CUERPO NO ESTÉ COMPLETO, SU ESPÍRITU PERMANECERÁ PRESO EN LA CARNE MUERTA. HOY CAREZCO DE AUTORIDAD PARA ABRIR LA CÁMARA SECRETA.
SON LAS REGLAS DEL TEMPLO DEL *DIOS YACENTE*.
EN CUANTO ME TRAIGAS LA MANO QUE FALTA A MI PREDECESOR, ESTE DESCANSARÁ EN PAZ Y SERÉ *SUMO SACERDOTE* DE PLENO DERECHO. ENTONCES, Y NO ANTES, COBRARÁS.
PUERCO ESTAFADOR. NO SÓLO HE TRAÍDO LA MANO. *XATALKOTH* ME ENCARGÓ QUE TE RECITARA ESTAS PALABRAS:
XOLTJOAL 'AS XBALO JXABAM!

LA MANO MUERTA... ¡SE MUEVE! ¡XATALKOTH! ¡SU MAGIA LA ANIMA!
ARGH
SACERDOTES Y HECHICEROS... TODOS UNOS MISERABLES MERCADERES DE ALMAS.
PERO ALGUNOS MENOS TRAMPOSOS QUE OTROS: XATALKOTH ME PAGÓ POR ADELANTADO.
HISTÉRICOS GRITOS INVOCAN LA IRA DEL DIOS YACENTE.
PERO EL SOMBRÍO DIOS CALLA.
QUIZÁ LA SUERTE DE SU SIERVO POCO LE IMPORTA. ACASO A LOS OJOS DE LA DIVINIDAD TODOS LOS HOMBRES SON EL MISMO HOMBRE. QUIZÁ, CONCLUYE BRAM, PARA EL DIOS TODOS LOS HOMBRES SON NADA.



ARROWSMITH

Guión.Kurt Busiek
Dibujos: Carlos Pacheco
Entintado: Jesús Merino
Color: Alex Sinclair
Rotulación: Richard Starkings & Comicraft
Miniserie: 6 números.36 Págs. Color. 2, 95 $ c.u.
[illegible]
Barcelona. 2004

A punto de completarse la edición castellana, ARROWSMITH es la obra por la que ha retornado a DC nuestro artista gaditano, Carlos Pacheco; todo un dechado de belleza y plasticidades varias, un producto exitoso de la buena colaboración entintador-colorista-rotulistas, y un comienzo de una saga épico fantástica. Muestra fallida y verbalista por la que el enciclopédico Busiek -padre de joyas como ASTRO CITY o MARVELS -con diez años ya de vida nutricia y brillante- torna a una historia pretendidamente novedosa, que iba a constituir uno de los pilares del truncado sello Gorilla, dentro de Image, allá por el 99.

Un grupo de combatientes de la Gran Guerra, o sea la PGM, se topan con la maravilla en su deambular bélico, a la par que ven sus vidas potenciadas y al tiempo respaldadas por una caterva de geniecillos o Hades particular... Hay mini-historias de precuela, editada para repartir en un "ashcan", o minicuadernillo gratuito de reparto en convenciones, que allí se editó como # 1/2 junto con el episodio precuela de la tercera época de Astro City y aquí -imaginamos- se publicará en el tomo. A ver si pueden salir también los bocetos y distintos portafolios y ensayos de la serie que Carlos guarda como bello tesoro. Un prodigio de ambientación, una delicia de historia y un dechado inolvidable, y por ahora puesta en suspensa en su continuidad al incorporarse a DC el autor gráfico de todo ello. Para seguidores impenitentes del dúo Pacheco-Merino, que somos muchísimos, por cierto. Ejemplo de serie a evitar por los principiantes, y trabajar mucho más por los profesionales, aportándole vericuetos, mayor definición de personajes, tramas con garra, etc.

Diego Cara

MARVEL 1602

Guión: Neil Gaiman
Dibujos: Andy Kubert
Color digital: Richard Isanove
Rotulación: Todd Klein
Portadas: Scott McKowen
Miniserie de 8 números. 44 Págs. Color. 3, 50 $ c.u..
Marvel/PSR & Marvel/Knigth
New York, 2003

La trasposición del Universo Fantástico de la Marvel, antes "Casa de las Ideas", a comienzos del siglo XVII, con unos personajes bien reconocibles, Dr. Strange, Ángel, el Master Carolus Javier y su select "College for the Sons of Gentefolk..." es un dechado de atrocidad, un enorme disparate, una barrabasada en la que se funde la Inglaterra de la época -concretamente el Condado de Warwick- con la mismísima Latveria...

El equipo artístico de Wolwerine-ORIGIN, que allí funcionó como novedad, y curiosidad truculenta, al rellenar los ancestros del bueno de Logan, patina ahora con un trabajo bufo, que si se acepta con literal seriedad produce la rápida hilaridad, pero si se toma como una parodia, o una ucrónica sandez, puede llegar a dar pena, ¿Necesitaba hacer esto el Sr. Gaiman para entrar por la "puerta grande" en la Marvel? ¿Se le sugirió algo (de parte de Mr. Joe Quesada) en esta penosa onda?

El rotundo patinazo ha de reconducirle al silencio, y a los tópicos de sus fantasías literarias y para-literarias habituales. A los que un día pensaron que era el justo heredero de Mr. Alan Moore -¡compárese esta salida de pata, con la interesante, y brillante en algunas series, propuesta de los ABC Cómics de

STARDUST, o de la sobrevalorada a todas luces SANDMAN, nada nos ha extrañado. ¿Serviría de algo exhumar su labor en la postrera saga de Miracleman? Qué los tribunales, y la potra de Todd MacFarlane lo impidan, por favor... Aunque este producto (nos) haga picar, y se haya aupado durante su periodo de vida editorial al Número 1 de la lista de Diamond y esté a punto de verterse al español.

D.C.

PVP, Player Vs. Player

Valoración: 9
Autor: Scott Kurtz
32 Págs. B/N. 2,95 $ c.u..
Image Comics
Orange/California, 2002/03

Cuando creíamos que la imaginación no había llegado a más, viene este joven autor apelado Scott Kurtz y nos saca el universo de PVP, un grupete de freakies y alienados consolegas y flipaos de la pantalla del ordenador con su cuitas y diversiones, en un retablo sutil, burdo y crudo de la peligrosa vida del fan de los videojuegos. Todo ello a través de tiras verticales de cuatro o cinco viñetas.

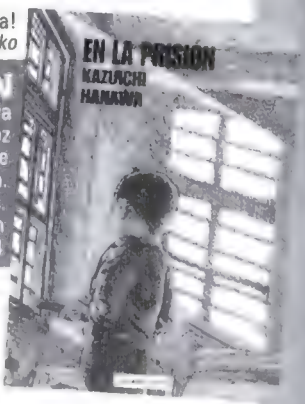
El grafismo hábil, limpio y acerado del autor nos hace esperar cada número bimestral con mayor dosis de ternura, de mordacidad y solecismo informático.

Cuando creíamos que Liberty Meadows era la repera descubrimos nuestro error; no, era PVP, de un amigo y protegido de Frank Cho, al que hizo las dos primeras portadas, cameos en cada número, y otras coñas entre ambos...

Es un placer encontrar joyas como éstas, o el COLONIA, el SANDWALK o cualquier cosa de Scott Morse, cada mes en el catálogo Previews, pues no sólo se publican superhéroes en los USA, aunque haya que ir con cierta lupa.

Y una razón más para dominar el inglés con cierto placer, ¡necesidad obliga!

Ismael Blanko



EN LA PRISIÓN

Guión y dibujos: Kazuchi Hanawa
Traducción: Shizuka Shimoyama & Miguel Ángel Ibáñez Muñoz
Maquetación: Daniel Argente
Tomo encuadernado en rústica.
B/N. 240 Págs.
Seirinkogeisha/Ponent Mon
Tarragona/Barcelona, 2004

Una de las obras más originales y con alto interés sociológico y antropológico, planeadas nunca en manga. Y gracias a la nueva editorial Ponent Mon -dirigida por Miguel Ángel Ibáñez y totalmente desvinculada de De Ponent-. Con un tratamiento casi documental, o de docudrama, el autor Sr. Kazuchi Hanawa, habla de sus penalidades pasadas en 1998 a raíz de un curioso episodio vivido por su amor a las escopetas de aire comprimido... Una historia casi kafkiana que le llevará estar desde marzo de 1995 a diciembre de 1997 en diversas cáceles de Japón (Sapporo y Hokkaido).

Para los que crean que los manga son algo para chicas, jóvenes descerebrados buscadores de acción, o enigmas más o menos fuertes (Is´S, Akira o Detective Conan, sin ir más lejos), he aquí un tratado de índole realista, y estricta base documental. Editado con sumo cuidado, deslumbrará a los aficionados a las delicatessen, y aburrirá a los ramplones del producto fácil y de inmediata gratificación.

Obra que requiere un acercamiento, un reposo, y unas lecturas -varias- a posteriori, para lograr saborear su alcance, "En la prisión", marca la línea de "manga para adultos", o "manga de autor", tan poco o mal conocida en Occidente, una vía de aproximación socio-cultural real y verídica al País del Sol Naciente... Bienvenida sea, aunque necesite lectores cultos, e inquietos culturalmente; algo que definitivamente no abunda en este mercado patidifuso y lastrado de rémoras del pasado. Un buen riesgo, pero pleno un acierto, para Ponent Mon.

I. B.

sigue en pag. 25

Barry Smith

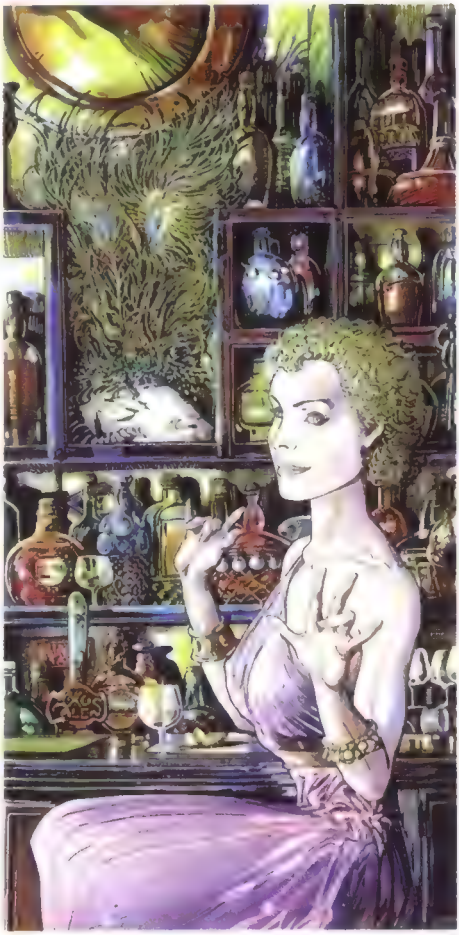
Introducción

Hacer una semblanza y un reportaje documental sobre la amplia y fecunda carrera del británico Barry Widnsor-Smith (Londres, 1949) es un pleno acto de justicia –de la poética y de la real-. Su papel a medio caballo entre la estética y la narración insólita es un raro punto de inflexión para la historieta, desde que entrase en ella de la mano de CONAN, hace más de 35 años.

Desde ahí su perfil se dibuja múltiple, buscador, inquieto y experimental. Pero siempre llevando por norte su admiración por los maestros de la pintura prerrafaelista –periodo del arte mundial y británico en particular, ocurrido desde mediados del XIX en Gran Bretaña, y tan mal conocido entre nosotros-; y sobre todo el perfil humano y creativo de su muy admirado Jack "King" Kirby, un número uno del cómic book, del diseño de los universos superheroicos Marvel y DC.

Sus veleidades con el Arte con mayúsculas, recientemente recuperadas por Fantagraphics en los dos tomos de "Opus", su salida de Marvel, su decisivo –y muy poco conocido en España- papel de remodelación y relanzamiento de iconos de la Gold Key, para Acclaim/Valiant en los primeros 90, o sus luchas por dejar una obra personal a través de la macro revista "Storyteller", dan una visión múltiple y aproximativa a un enorme talento, hoy ayuno de nuestras comicoctecas al haber sido rechazado, o injustamente "malquerido" por el actual mercado USA, si dejamos a salvo su buena relación con Gary Groth, dueño de la citada Fantagraphics.

Era de justicia, sea tenido este especial como un simple apunte de algo que se podría ampliar mucho más. La figura de Barry Smith lo merece.



TODO IMÁGENES # 8
Septiembre de 2004
Selección y textos: Diego Cara
Traducción entrevista: Carlos Cara Álvarez
Separata al MUNDOS DE PAPEL # 15.
Hecha sin ánimo de lucro y con mero fin informativo y divulgador.

Barry Smith

Visión y búsqueda: El arte de Barry Windsor Smith (1)

Por Archie Goodwin

Desde que su trabajo fuera reconocido hace algunos años por su complejo e intricado arte narrativo en los primeros números de Conan el Bárbaro, Barry Windsor-Smith ha expandido a la par su reputación y sus habilidades artísticas a paso lento pero firme con reproducciones de originales y portafolios de sus dibujos y pinturas. Estos trabajos, auto editados en su mayoría han sentado las bases del creciente mercado de la ilustración de fantasía o romántica (N. Del T. No se refiere a romántico como temas de amor, sino al arte romántico). También ha ejercido una influencia brutal entre los nuevos profesionales de estos géneros y en lo últimos años a rota la barrera entre la ilustración y la pintura propiamente dicha.

Barry nació en el londinense barrio de East End en el año 1949. Creció en uno de los barrios obreros de la ciudad, donde desarrollo su interés en el dibujo y una temprana fascinación por los cómics, particularmente los de aventuras y superhéroes americanos (los cómics británicos de la época tendían más al humor). Estos dos intereses le llevaron, a la edad de 16, a una escuela de artes y oficios local, allí aprendió una lección inmediata.

"Fue tremendo ser un estudiante de arte en el Londres de mediados de los 60. Era una de las cosas que podías ser: estrella del pop, modelo o estudiante de arte. Era una de las cosas "ordenadas" que podías hacer, por fortuna para mí. Pero, durante la primera semana de clases tuvimos el primer contacto con el academicismo. Entonces su compañero desnudo - Quentin Crisp de "The Naked Civil Servant" (N. del T.: Algo así como El Servicio Civil de Desnudos) - estaba de pie con su pelo púrpura y yo mientras tanto sentado con mis lápices y papel. Por aquel entonces yo ya había estado dibujando los personajes de los cómics. Esta es una historia un poco avergonzante pero creo que puede enseñar algo. Teníamos como una hora para dibujar a Quentin. Era un gran modelo que podía permanecer quieto todo ese rato fácilmente. Al menos es fue lo que él nos hizo creer."

"Solo sé que el Quentin que dibujé no era Quentin, parecía más un héroe de cómic. Creo que incluso comencé a dibujarle una capa en algún momento. Me inventé aquella capa. Nuestro profesor, que era un escocés llamado Rob, se paseaba viendo nuestros trabajos. Cuando llegó al mío pensé: esto es genial, va a ver que sé dibujar realmente y esto va a estar chupado. Se paró detrás de mí y le escuché respirar fuertemente, obviamente aguantándose la ira. Después de algunos minutos me puse a sudar y bastante nervioso. Finalmente me cogió el hombro bastante fuerte.

"Eh, chico," me dijo, "¿Qué estás haciendo?".

"Estoy dibujando, profesor"

"¡ Entonces cómo demonios llamas a lo que tienes en el papel!"

"Así que me arrancó la hoja de papel y corrió hacia donde Quentin posaba agitando mi dibujo para que todo el mundo lo viera. Estaba sentado ahí pálido y él gritaba":

"¿Así qué llamas a esto dibujo, chico? ¡Esto no es un dibujo... Es un maldito garabato!"

"¡Ni siquiera miré al modelo!. No me di cuenta que se supone que debías ver cosas. Creí que solo se suponía que debías coger una impresión del tipo que había frente a ti, y pensé que podía dibujarlos como personajes de cómic. Era muy avergonzante. Cuando los años pasaron, me di cuenta del poder y la necesidad de dibujar, en vez de ser capaz de dibujar bien."

FASCINADO POR LOS COMICS MARVEL

Barry siguió interesado en los cómics. Marvel sufrió una remodelación que le fascinó, particularmente el arte dinámico e inventivo de Jack Kirby. Al finalizar la escuela, en vez de escoger ser otro diseñador en una agencia de diseño en Fleet Street, corrió el riesgo de viajar a los EE.UU.

Sus páginas de muestra eran lo suficientemente buenas como para conseguirle trabajo en Marvel. Mientras tanto, con problemas para bus-

car techo y un suministro constante de comida, por no hablar de los de inmigración, Barry se convirtió en un colaborador habitual de la editorial, creando un trabajo innovador y distintivo en *Daredevil*, *Los Vengadores*, *Doctor Extraño*, y finalmente, **Conan**. Con el material de *Conan* es posible trazar la evolución gráfica de Barry, desde su talento innato hasta su delicadeza en el estilo y su capacidad de narración. El último de sus veintitantos números, El hijo de Red Sonja, junto con su adaptación en dos partes de la novela de R. E. Howard **Red Nails** (Clavos rojos) para el fanzine en blanco y negro de Marvel, Relatos Salvajes, siguen siendo uno de los modelos a seguir por los fans para ver la evolución formal de su trabajo y su crecimiento.

Cuando Barry abandonó Conan, básicamente dejó los cómics. Habiéndose peleado contra la periodicidad que le obligaba a entregar una obra gráfica cada mes, se concentró en trabajos sueltos. Y, trabajando insatisfactoriamente con los trabajos de otros, empezó a auto editarse. Creó *Gorblimey Press*, que decidió arriesgarse por un nuevo material que todavía no se había probado en el mercado, ediciones limitadas para fanáticos, grabados, portafolios y pósteres. Hoy día, Barry Smith sigue al mando de su editorial (con ayuda de Linda Lessmann), asegurando personalmente la calidad de reproducción de los trabajos en los que tantos meses invierte. La mayoría de las piezas que ilustran esta entrevista son ejemplos de la calidad de Barry Windsor-Smith. (N. de. T. No olvidemos que estamos en 1981).

Barry Trabaja en un estudio que habilitó en la parte superior de su casa en las afueras de la ciudad. Allí - rodeado de una gran cantidad de óleos a medio acabar y reproducciones de sus artistas románticos favoritos - Pasamos gran parte de una tarde de febrero liados con la entrevista. Muy serio con lo que le cuesta producir su obra, técnica y personalmente, Barry nos da al mismo tiempo la cara alegre y desenfadada que solo tienen los grandes de la industria. Incluso añade a la entrevista el mismo detalle y cariño que a sus obras. Inteligencia y habilidad son las marcas distintivas de la obra de Barry Smith, que, junto a su extraordinaria dedicación, creo que lo hacen superior.

UNA INTERESANTE ENTREVISTA

ARCHIE GOODWIN: Cuando llegaste a Marvel, obviamente todo lo que se hacías allí por aquel entonces tenía una gran influencia de Kirby, como tu trabajo, pera a la vez que comenzaste a dibujar Conan también empezaste a desarrollar tu particular estilo de narración - ¿Fue algo en particular lo que te llevo hacia aquello?.

BARRY: Sí, el silencio. En el 68 estaba en América con mi visado por 9 meses, entonces tenía que irme del país porque no podía quedarme más tiempo. Estaba desesperado por quedarme en América, y muy triste por lo del visado - parecía que cuando por fin comenzaba a levantar cabeza todo a mí alrededor se derrumbaba. Probablemente entonces no era bueno, quizás esa fue la razón por la que Marvel me contrató, estaban algo cortos de personal - pero la cosa es que siguieron mandándome trabajos cuando estaba en Londres, cruzando el océano. Básicamente confiaron lo suficiente en mi y no rechazaban mis trabajos.

A. G. : El nuevo Daredevil, con una gran carga de diseño gráfico que se alejaba gradual-

"THE HAND"

Barry Smith

BA-AAWK!
BUK!
BUK!
!
GOBBLE!
GOLP!
GOBBLE
GOBBLE
CRUNCH
CRUNCH

mente de lo impuesto por Kirby en su aproximación a Daredevil.

BARRY: Si, diseño gráfico, bonitos dibujos. Así eran mis historias de Daredevil, guionizadas por Roy Thomas. Me lo estaba pasando increíblemente bien, publicando todo ese material que traía conmigo. Tenía aquel extraño personaje, Star Saxon .

A. G. : Eso es cierto.

BARRY: El cual era homosexual, como mínimo. Pensé que me estaba pasando, pero de alguna manera tenía que acabar con esas estúpidas manías del Comic Code. La cosa es que los dibujos eran muy malos porque yo no era capaz de darle las expresiones a ese tipo de personaje. De hecho, creo que mis dibujos de esa época no hacían más que empeorar (por culpa de la maquinaria de Marvel que me exigía mucha rapidez. Cuando estaba en Inglaterra hice mi último número de Los Vengadores, que Roy odiaba. No era muy bueno. Roy dejó de escribirme en meses. Estaba muy deprimido pensando que estaba acabado, sin embargo en aquel periodo de fermentación, de gestación, empecé a pensar en lo que hacía y la influencia de Kirby desapareció. No era mi intención, aunque siempre intenté mejorar. Empecé a ver las cosas de otra manera. Narrar historias es algo que va dentro de mí.

A.G.:: Parece Que todo acabó bien con tu trabajo en Conan.

BARRY: Empezó a encajar, todo empezó a encajar.

A. G. : ¿Eras consciente de esa técnica más realista de narrar historias?. Parece que lo hiciste todo, el diseño -

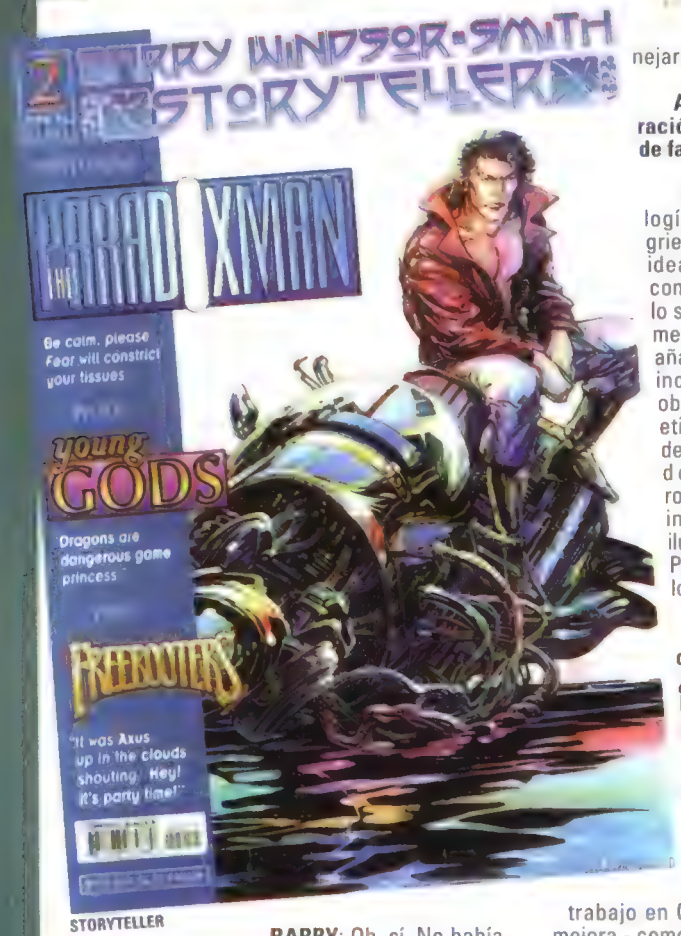
BARRY: La composición de la página era algo fundamental. Con Conan, era pura, inalterable por suerte. Le podían haber dado el trabajo a cualquiera, Buscema por ejemplo, además él parece un dibujante de cómics más serio; es decir, rápido, capacitado, bueno, un verdadero miembro de la vieja escuela.

A. G. : Claro, es cierto que su etapa tomó aires muy clásicos, con mucha influencia de Foster.

Historia Experimental

BARRY: Encuentro el trabajo de Buscema excelente, y si por algo me contrataron antes a mí es porque era mucho más barato que él. Cobraba sobre 20 dólares la página, lo cual no estaba mal para un cómic experimental. Me lei las novelas de Conan porque Roy me lo pidió. Los tres primeros números eran simplemente superhéroes disfrazados de bárbaros con taparrabos. Todo cambió con el número cuatro, "La Torre del Elefante". No solo por la historia de Howard, si no por el guión, es simplemente la quintaesencia de Conan. Debes de darte cuenta que cuando hablo de Conan hablo de mi Conan no del de Howard. Nunca intenté ilustrar el Conan de Howard, quería hacerlo todo a mi manera. El personaje de Conan solo era una versión ficticia de mí mismo, de cómo me gustaría actuar si estuviera en esa situación. De hecho es fue mi principal trabajo en Conan, las situaciones y como reaccionaban e interactuaban los personajes. Conan fue un auténtico viaje iniciático para mí.

A. G. : ¿Cuándo fue la primera vez que intentaste hacer fantasía?. ¿Fue con Conan?.



STORYTELLER

BARRY: Oh, sí. No había oído hablar de la espada y brujería antes de trabajar con Conan.

A. G. : Obviamente, tuvo que ejercer mucha influencia, porque desde entonces te mueves por los terrenos de la fantasía.

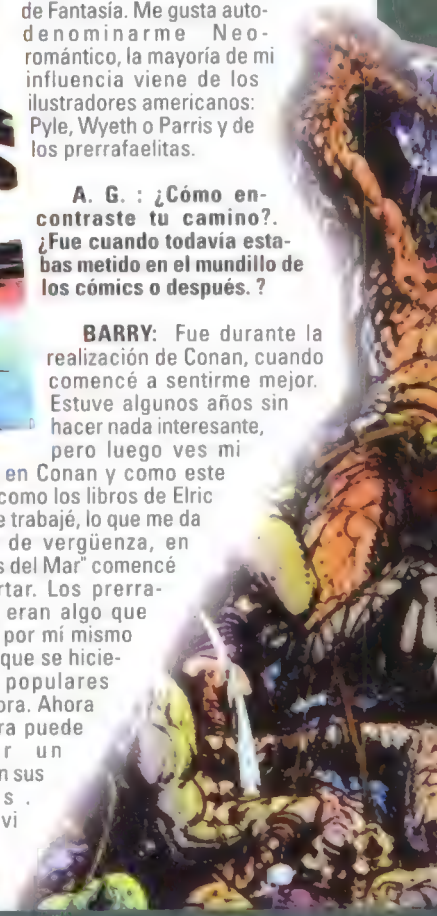
BARRY: Hoy día se me llama artista de fantasía. Nunca me gusto esa frase, fantasía es lo que otra gente hace, o por lo menos la mayoría de la gente, por lo que a mí respecta. Por ejemplo, la mayoría de ilustradores y pintores (no dibujantes de cómic) que se mueven por mi campo si son ilustradores de Fantasía. Me gusta considerarme más un artista romántico para poder manejar los sujetos románticos.

A. G. : ¿De dónde viene la inspiración cuando creas una ilustración de fantasía?

BARRY: Básicamente de la mitología. Pero no ilustro la mitología griega. Mis dibujos comienzan como ideas que surgen de la mitología... como Pandora, Psique o Nimüe... no lo sé, he hecho tanto de esto que no me acuerdo ni de la mitad. Me gusta añadir elementos místicos, míticos e incluso un poco excéntricos a mis obras. Por eso no me gusta que me etiqueten como dibujante de Fantasía. Me gusta autodenominarme Neo-romántico, la mayoría de mi influencia viene de los ilustradores americanos: Pyle, Wyeth o Parris y de los prerrafaelitas.

A. G. : ¿Cómo encontraste tu camino?. ¿Fue cuando todavía estabas metido en el mundillo de los cómics o después. ?

BARRY: Fue durante la realización de Conan, cuando comencé a sentirme mejor. Estuve algunos años sin hacer nada interesante, pero luego ves mi trabajo en Conan y como este mejora - como los libros de Elric en los que trabajé, lo que me da un poco de vergüenza, en "Halcones del Mar" comencé a despertar. Los prerrafaelistas eran algo que descubrí por mí mismo antes de que se hicieran tan populares como ahora. Ahora cualquiera puede comprar un póster con sus obras. Cuando vi una pin-



tura de Millais pensé "esto es lo que quiero hacer el resto de mi vida".

A. G. :Entonces fue un camino bastante gradual, desde los museos...

BARRY: Casi todos los cheques de Marvel de aquella época iban a parar a viejos anticuarios, los libros que compraban eran una influencia constante para mi trabajo y tenía que aprender tanto como fuera posible. No solo en el nivel artístico sino también en los postulados que defendían aquellos artistas.

A. G.: ¿Cuándo decidiste dejar Marvel, pensaste en formar tu Editorial?

BARRY: Ese fue un periodo bastante oscuro...

A. G. : ¿Quizás tu editorial surgió como una manera de hacer mercado para lo que te gustaba hacer?

THE PARADOX MAN

B A - RRY: Me fui de Marvel porque cuando acabé Conan, ya no había nada más que hacer. No quería volver hacia atrás dibujando Iron Man o algo por el estilo. Quería seguir innovando, seguir pintando cuadros, no continuar con Conan o Red Sonja. Como estaba tan influido por los prerrafaelistas comencé a pintar en grandes formatos, publicarlas más tarde como ilustraciones fue un paso lógico para mí.

A. G.: Pero hacer ilustraciones y portadas te estará arrinconando otra vez.

BARRY: Exacto. Todo lo que quiero hacer es dibujar. Tengo que publicarlas. No ganaba mucho en Marvel porque era condenadamente lento. Con mi editorial espero crear arte por mi necesidad de crear y que estos cuadros y dibujos encuentren su valor.

A. G. : Mucha gente sigue por líneas de trabajo similares.

BARRY: Mucha gente lo hace, y con mucho talento. Michael Kaluta es uno de ellos, en mi opinión. Otra mucha gente simplemente no sabe

ni lo que hace, o porque lo hace. Una de las peores basuras que he visto publicadas es lo que hace alguna gente que no sabe narrar historias, entonces no puede dibujar cómics y se dedican a pintar con aerógrafo. Todo esto es lo que sale de la maldita industria.

A. G.: Cuando era editor en jefe de Marvel parecía que siempre sufrías de la falta de otro artista. Ningún editor tiene los artistas que quiere. Ultimamente parece que los artistas prometedores que llegan se saltan los cuatro o cinco años de rigor para hacerse un nombre, dibujan cómics un año y luego se dedican a ilustrar y a vender portafolios.

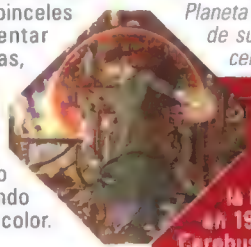
BARRY: Creo que tienes razón...

A. G. : Pero aún así, siguen llegando dibujantes cuyo único afán es dibujar cómics de una manera genuina.

BARRY: Bien, los cómics son un medio de increíble riqueza, pero tienen bastantes restricciones respecto al estilo de cada uno y como pueden cambiar sus convicciones estéticas, como le pasa a muchos artistas.

A. G.: Bien, ahora me gustaría que explicaras un poco más tu técnica.

BARRY: Bueno, es un poco contradictorio. No tengo técnica. Generalmente en las entrevistas suelen preguntar que tipo de pinceles usas o donde trabajas. Para intentar responderte diré que uso acuarelas, ya que producen un color muy puro cuando trabajas sobre el papel húmedo y son apropiadas a mi tipo de línea. Por ejemplo, dibujo las tonalidades de la carne y luego le aplico todo el entramado de líneas reforzando estas líneas en negro con líneas de color.



A. G.: ¿Cuándo vas a iniciar una nueva obra, haces muchos bocetos?

BARRY: Sí, millones. No hay una sola obra - con la excepción de "Mitras" (la cual fue directamente de mi cabeza al papel) - que no me lleve semanas o meses preparar. Dibujar, redibujar, diseñar, composición... a veces llevo tan lejos estos conceptos que mi obra casi pierde la lógica.

A. G.: Una vez que tienes todos los elementos, ¿Se convierte la obra en un proceso cambiante?

BARRY: Siempre, uno de los problemas es el técnico. El principal problema es que si te equivocas con acuarela y tinta, - y yo me equivoco mucho - es muy difícil de corregir. Eso es lo mejor del óleo... también es más complicado.

A. G.: Claro, con el óleo puedes rectificar.

BARRY: Si, o le quitas o le añades pintura, en ese aspecto es genial. Por eso mi estilo es tan rígido, porque, entre otras cosas, hago tantos bocetos que sé donde va cada cosa exactamente. Al principio dibujé muchas sin haberlas pensado demasiado antes y tenían grandes errores de composición, en fin, las tuve que tirar. Por eso ahora mi casa esta llena de fotografías, estudios de manos, caras o paisajes y bocetos. Y, afortunadamente todo esto encaja. Una vez he planeado el concepto y dibujado los bocetos tengo que alejarme unos días del trabajo para poder volver a centrarme y dibujar la obra definitiva. Ver la obra finalizada justifica todo el sufrimiento anterior referente a bocetos y demás.

(1).- Publicada originalmente en EPIC ILLUSTRATED, Vol. 1 # 7. Agosto de 1981. Para entenderla en el contexto de la vida y obra de B. Smith hay que leer el imprescindible libro "Barry Windsor-Smith. La Mirada Infinita" de Manuel Barrero, editado por Planeta De Agostini en 2000 como número inicial de su colección Moebius, lamentablemente cerrada.

ILUSTRACIONES DE ESTE SUPLEMENTO

Hemos echado mano a reproducir la historieta CEREBUS, sueños, creada en 1983, para el Especial n° 5 Swords of Cerebus, y luego reproducida por diversos fanzines españoles (Studio, Bocatas).

Le acompañan diversas pinturas e ilustraciones, páginas de las series de Storyteller: The Paradoxman, The Freebooters, Young Gods.

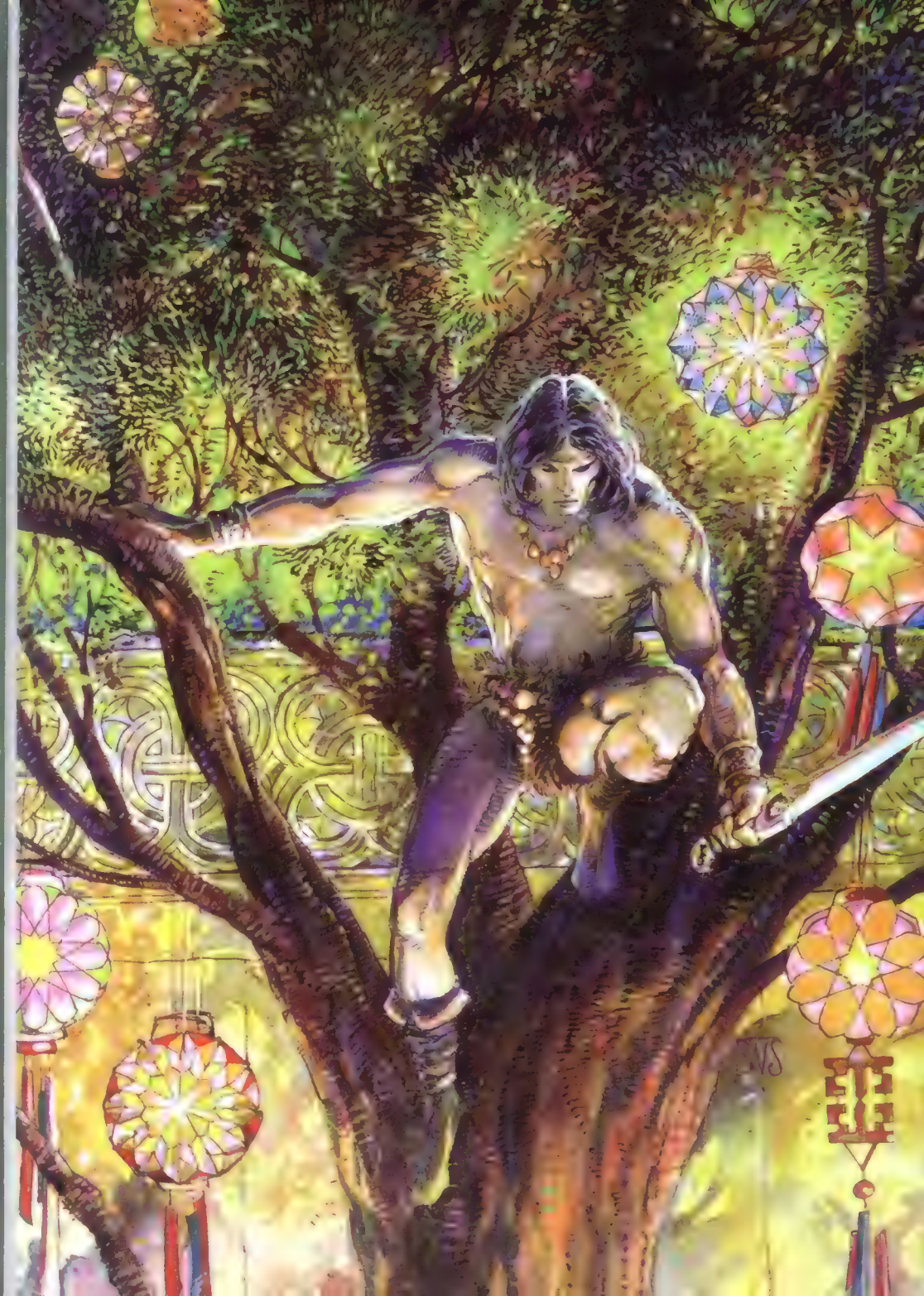
Una rareza, la tira dibujada en 1981 para la película "maldita" de Oliver Stone, con Michael Caine, "The Hand".

Barry Smith

CLEP
CLAP CLAP! CLAP
SKEFF!
CLAP CLAP CLA
PCLAP CLAP CL

CLAP!
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP

YOUNG GODS ▲
THEN THE TOTAL APOCALYPSE
AND WHAT'S THAT MEAN?
THEN THE TOTAL APOCALYPSE
DESTRUCTION OF THE WOR...
YOU SHOULD HAVE HUNG UP YOUR SWORD AND BUCKLER SOME TIME AGO!
HAH!
F!
FIRST BLOOD TO ARBOR
THE CHIEF'S GOT ARBOR ON THE GROUND CHOKING HIM — BLOOD EVERYWHERE
YOU'RE TOP HEAVY!
YOU'RE TOO SLOW!
NASTY-LOOKING THERE!
WHAT'S HAPPENING
KUFF
THAT'S GOOD!
NEXUS ▲



Las caras del Saló del Comic de Barcelona

Entre los días 6 y 9 de mayo se celebró en la Estación de Francia (como es habitual ya) la vigesimosegunda edición del Saló Internacional del Cómic de Barcelona. Este año se anunciaba una superficie de 8200 m2. Es decir, unos 1000 m2 más de stands y tiendas con respecto al año anterior que, por otra parte, un servidor no se hubiera dado ni cuenta sino fuera por que lo leyó en alguna parte. Tampoco notó uno muchos cambios con respecto a años anteriores. Quizás en los cientos, las miles de caras anónimas de los verdaderos protagonistas de este evento: el público.

Se ha estimado (tras su finalización y seguimos con los números) que 97.000 personas visitaron el Salón este año. Muchos de ellos en busca de novedades, ofertas y algún chollo (que alguno siempre se encuentra, sobre todo si llegas en los dos primeros días). Para otros los verdaderos protagonistas son los invitados.

INVITADOS INTERNACIONALES

Hay que enumerar a Mike Allred (dibujante de StatiX, quien dio una fenomenal clase magistral); Charles Burns (¡el inquietante creador de Agujero negro), Suehiro Maruo (el no menos autor de Blame); o Mark Waid (el prolífico guionista de Marvel, DC Comics, Dark Horse o Archie Comics) fueron algunos de ellos. Otros invitados fueron también los geniales José Muñoz y Carlos Sampayo (dibujante y guionista respectivamente de la también genial Alack Sinner, por ejemplo), Joe Sacco (¿quién no se ha leído todavía Palestina: franja de Gaza o Gorazde: zona protegida?) o Nicolas de Crécy (¿quién tampoco se ha leído a estas alturas alguno de los álbumes de Leon la Came que está publicando Planeta DeAgostini?).

HABÍAN ESTADO EN LAS JORNADAS DE ALMERÍA...

Había también otras muchas caras conocidas por nosotros de pasadas Jornadas del

Cómic de Almería: el amigo Peter Milligan (otro invitado del Saló), el simpático Ramón F. Bachs (que se nos quejó que todavía no le habían invitado los de Ficomic), el internacional Carlos Pacheco (firmando a una kilométrica fila de fans), el no menos amigo Koldo Azpitarte (al que se le regaló Los Vengativos vs. Los 4 Fanáticos, el último cómic de nuestro paisano AleS), el marveliano Alejandro M. Viturtia (al que no hubo que regalarle el cómic porque ya lo tenía), el instructivo Toni Guiral o el incisivo David Macho. También había otras muchas caras como Jordi Bernet, Alfonso Font, López Espí, JAN, Pasqual Ferry, Miguelanxo Prado, Manel Fontdevila y un largo etcétera que quizás (esperemos) pasen algún día por Almería. Víctor Santos (al que se le dedicaba una interesante exposición como autor revelación del año pasado) y Fermín Solís (el autor revelación este año) pululaban también por allí.

LOS ALMERIENSES

Lorenzo Gómez fue una cara que buscamos para felicitarlo de nuevo por habernos regalado ese álbum suyo (El diario sentimental de Julián Pi) que al final se vino de vacío del Saló. Tampoco vimos a Keko, autor de 4 Botas (premio al Mejor Álbum en el Saló de 2003), pero si pudimos ver los originales de esta genial obra expuestos. También, como es habitual cada año, pudimos ver las caras de los futuros autores de esto de la historieta arrastrando de un lugar para otro sus carpetas llenas de dibujos. Y entre ese tumulto de jóvenes promesas llegamos a discernir a buenos amigos como Manu Vidal (con las pruebas que está haciendo para Marvel) o a Fran Carmona (que llevaba bajo el brazo algunas páginas de ese impresionante álbum que está acabando). Ambos buscaban editores. Como todos. Los dos junto a Juanma Beltran (miembro de la asociación almeriense de dibujantes La Duna) y a AleS (colaborador en esta casa y en otros lares como Androito Ke-Ke, El Batracio Amarillo o la misma La Duna) se reunieron con el editor de FXGràfic para hablar sobre posibles futuros proyectos. Eso fue el domingo 9 de mayo, por la tarde. Unas horas antes de que el Saló cerrara sus puertas. Esas caras fueron las últimas de una edición más del Saló Internacional del Cómic de Barcelona.

Rafa AMAT

Aunque con menor número de mensajes, hemos tenido un problema técnico informático y se nos ha perdido mucho material, seguimos con nuestra impagable sección. En el próximo número volveremos con más comunicaciones:

Estimados amigos
Os escribo para preguntaros si tenéis algunos de los siguientes cómics de Forum:

- *"Thor: La Lucha por Asgard" -2*
- *Spiderman (Vol. 1, 1983): 23, 26 y 35.*
- *Patrulla X (Vol. 1, 1985): 57, 61 y 72.*
  Punisher War Journal: 17.
  Los 4 Fantásticos (Vol. 1, 1983): 17, 112, 117, 131 y 133. Más "Extra Verano 1991".
  Ofrezco 15 euros por "Thor: La Lucha por Asgard" -2.

También quisiera saber si tenéis una revista do de salgan gente anunciando ofertas de cómics (como MUNDOS DE PAPEL, no sé si se sigue editando). En el caso de tener alguna revista así me gustaría suscribirme.

Esto es todo

Agustín Quel Arquillos
Cl. Pontón, 20. P. Baja.
23700 LINARES, Jaén

Amigo Agustín hemos hecho lo imposible, buscado por todas nuestras pilas y bolsas de comics repes -¡ni sabemos cuántos hay allí, pero unos miles si...!- pero infructuosamente. Además de publicarte la carta íntegra, y en tu revista, Mundos de Papel claro, te hemos contestado por correo aparte. Pero no olvides tampoco la resucitada -¡nunca estuvo muerta del todo, eh!- TEBEOLANDIA.

A ver si con ayuda de los amigos alguno te localiza estos tebeos que ¿son los últimos?, que te faltan para completar estas colecciones.

Y animamos a otros amigos y lectores a que nos manden sus listas de búsqueda, y trataremos de ayudarles, con ayuda de El Catalozine, o por lo menos difundiremos sus listas de faltas -según espacio disponible, y concreción de la lista-.

Y aquí se acaba este largo correo, nuevos mensajes habrá el próximo trimestre. Como siempre ya sabéis que podéis enviarnos buenas fotocopias de dibujos, textos de crítica, reseñas, etc. Por carta al Apartado, 338 (04080) ALMERIA. Por e-mail a: dtebeos@cajamar.es

Hasta fin de año y nuestro número 16.
D. C.

PLANETA DE AGOSTINI, ¿En la encrucijada?

Algo nos dice que el cambio de ciclo editorial que la peculiar –y abruptasalida de **Antonio Martín** de la división de Publicaciones Populares del coloso editorial español Planeta, y que se conoce como **Planeta DeAgostini,** se ha acentuado y cobrado tintes casi irreversibles: la pérdida de los derechos en castellano, en favor de la italiana **Panini**, del material y fondos **Marvel** –el 75% de los resultados medios de sus facturación, en términos absolutos-, podrían dar al traste con esta labor, aventura la calificarían otros.

Tras recientes éxitos como los coleccionables de kiosco, a rebufo de los éxitos cinematográficos *(X-Men, Spiderman, Hulk, Punisher…)*, han anotado sonoros fracasos: la pérdida de la preeminencia en el shojo manga dentro de las librerías especializadas a favor de **Glenat**, el batacazo -¡anunciado amigo Alejandro!- del enésimo lanzamiento, también anodino y con errores, de la saga novelística de El Coyote… La no captación de los derechos castellanos de la **DC**, que renovó con **Norma** hasta el 2007 inclusive…

Tras haber probado a editar todo tipo de materiales, hasta de Hong Kong, Brasil, Inglaterra, o los más peculiares materiales francobelgas, italianos, peculiares versiones de éxitos televisivos –entre las que Shin Chan parece mantenerse-, entronizar el manga como género popular –vía Dragon Ball-, o reeditar algunas rarezas hispanas… Pero sin haberse tomado a fondo la promoción de materiales autóctonos –no ya dede las Líneas Laberinto, Dédalo…-, sólo con el norte de la obtención de los beneficios más constantes y sonantes, sin reinvertir en crear tejido estable de lectores, salvo quizá la Colección Trazado…

Una encrucijada anunciada, cuando en el 2005, y sin la Marvel, caminen inexorablemente hacia la mengua de la cuenta de resultados… ¿Habrá amigos algún conejo en la chistera del Sr. Jesús Pece & Co? Mucho nos alegraríamos que sobrevivieran al 2007 y pujaran en serio por la DC. Es una quimera que nos merecemos unos pocos crédulos. ¡Pero la vida no es un comic, babys!

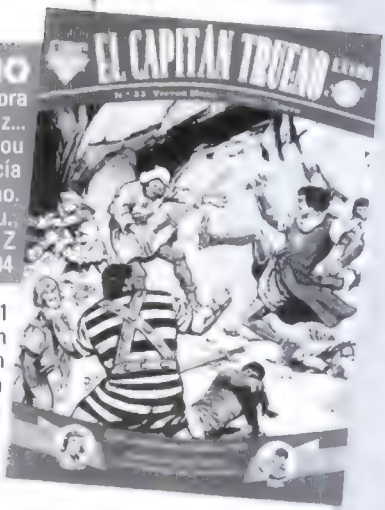
D.C.

CREO QUE ZURCAR LOZ CIELOZ NO EZTÁ AÚN ENTRE MIZ POZIBILIDADEZ. ¡AY!
CUANDO VENGA TU PADRE LE PIENSO CONTAR LO QUE HAS HECHO
VERÁS CUANDO LE DIGA QUE SU HIJITO S´HA TIRAO POR LA VENTANA.
¡¿SUPERQUÉ?! ¡¡AH, DIOS MÍO!! MI HIJO S´HA QUEDAO TONTICO DEL PORRAZO.
BUENO, LO PRIMERO QUE TENDRÉ QUE HACER ES DESCUBRIR CUÁLES SON MIS NUEVOS SUPERPODERES.
Y LUEGO, APRENDER A CONTROLARLOS. ESO ME RECUERDA ...
... LO QUE DECÍA EL TÍO BENITO: "UN GRAN PODER SUPONE UNA GRAN RESPONSABILIDAD"
¿PE-PE PERO QUÉ DICES DESGRACIAO? ¡¡TU TÍO BENITO JAMÁS DIJO NÁ PARECÍO!!
ERA SORDO Y MUDO.
CONTINUARÁ...

No te pierdas las aventuras de SUPERJOVEN (¿El primer Superhéroe Almeriense?) en el próximo número de Mundos de Papel.

EL CAPITÁN TRUENO

Guión: Víctor Mora
Dibujos: Martínez Osete, Carrión, Gil Bao, Díaz...
Color: Laura Bou
Maquetación: Raúl García
Colección Fans Capitán Trueno.
Serie Abierta. 48 Págs. Color. 3, 95 Eur. c.u.;
Ediciones B/Grupo Z
Barcelona, 1998/2004



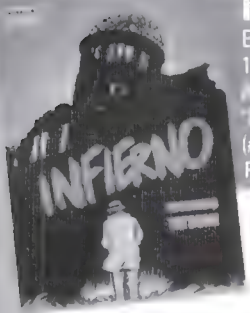
Tras haber interrumpido unilateralmente en noviembre de 2001 la reedición del material de Trueno aparecido en la revista Capitán Trueno Extra -ver primeros cuatro números de nuestra publicación Tebeolandia-, en febrero de este 2004 con el nº 32, y ya sin portada del interesante autor valenciano Rafa Fontériz, se reemprende la edición de este material, agotada la producción de Fuentes Man y Ambrós, ahora con el resto de producción: la realizada por los Martínez Osete, Claudio Tinoco, Gil Bao, Francisco Díaz, Escandell y otros...

No ya un material para completistas, reproducido toscamente desde los propios tebeos de la época, ante la inexistencia de los originales por extravío (¿o saqueo de los archivos bruguerianos?). Ello repercute en la calidad de la edición lastrada por unos tonos de color excesivamente pardos y oscurecidos.

Material interesante, por los frescos y atractivos guiones, por algún destello gráfico y secuencial -a pesar de la costumbre inveterada en la Editorial de pegar el rostro del Capitán e incluso de los otros personajes habituales de la serie de los dibujos canónicos de Ambrós-. Recemos para que se pueda concluir esta edición respetuosa con el montaje y la rotulación original, y pasar a la producción de los Almanaques y demás números "extra" de las colecciones restantes. E incluso que se recuperen, como sucede hora, las portadas originales de los Osete, Escandell y otros.

Una manera digna, aunque modesta, de mantener viva la llama de un icono clásico y legendario del tebeo español, a punto de llegar a su primer medio siglo de vida y con las posibilidades de relanzamiento prácticamente intactas.

P. C.



INFIERNO de Yoshiro Tatsumi.

Editorial La Cúpula (tomo recopilatorio)
144 páginas B/N, con solapas, tamaño 17x24 cm.
Antología de unas cuantas de sus historias publicadas en el álbum "Que triste es la vida" (La Cúpula, 1994) (El Infierno) y varias historias de El Vitorio (#50, 53, 58-59, 68, 80, 107 y Especial Japón).
Precio: 7,50 €

Yoshihiro Tatsumi es el precursor del *gekiga manga*. En 1957 utilizó esa palabra (que significa imágenes dramáticas) para definir al "cómic para adultos" y oponerlo al "manga", opción dominante en la época y con respaldo de Osamu Tezuka. Desde entonces, su nuevo y original estilo se plasmó en toda su obra, llegándose a convertir en autor de verdadero culto.

Aquí no encontramos heroes, ni grandes ojos sino un recorrido por la vertiente más oscura de la mente humana. Los personajes están llenos de defectos con los cuales tienen que convivir e intentar superar el dia a dia.

Un jefe de personal a punto de jubilarse, un mutilado en paro que pasa sus tardes en la terraza de unos grandes almacenes, un joven donante de esperma con una obsesión repentina, un aspirante a escritor que vive de mantenido en casa de su novia... historias que nos muestran el infierno particular de cada uno de los personajes acercándonos y dándonos a entender que éste puede convivir de manera habitual en la vida diaria de las personas y que seguramente lo tenemos más cerca de lo que pudieramos imaginar...

Namor

Oteando el horizonte (2)

Bibliotecas

¿Tebeos en bibliotecas? Sería lógico. No me refiero a los típicos; la que más la que menos, hay que suponer, dispondrá en su fondo de Astérix, Tintín o Mortadelo y Filemón. Hablo de que las bibliotecas deberían de ofrecer, también, el fondo editorial actual de las editoriales de cómics, como lo hacen, suponemos de nuevo, con la literatura y el ensayo. Aunque hablo de algo obvio (que las bibliotecas, sobre todo públicas, ofrezcan a sus lectores el fondo completo y actual de las editoriales no debería de ser ciencia-ficción), me consta que, hoy por hoy, no es factible que un usuario de bibliotecas disponga de prácticamente todo lo que se está editando de cómics. ¿Por qué no? Por lo de siempre: por falta de recursos presupuestarios; por falta de infraestructuras; por falta de conocimiento y por exceso de celo. De hecho, "falta de conocimiento y exceso de celo" van, en este caso, íntimamente unidos. Es la vieja historia. Nuestro país no concede valor a los cómics, más allá de divertimento para mentes sencillas; al contrario, historieta se identifica con subproducto cultural lleno de actos sexuales salvajes, incitación a la violencia y machismo, como poco. Por tanto, desconocimiento. Desconocimiento del medio como tal, de sus posibilidades y de sus realidades, de que existen cómics para lectores de edades variopintas, de que los hay hasta para mentes cultivadas, de que hay buenas y malas historias, crípticas, estúpidas o brillantes, como en la literatura, por poner un ejemplo. Por aquello de apostar, apostaría a que los responsables de las bibliotecas tienen ciertos conocimientos de literatura, cine, teatro o danza, pero nulos, en su mayor parte, ojo, de historieta. ¿Por qué? De nuevo el pez se muerde la cola.

¿Qué habría que hacer para que los cómics formasen parte de la oferta de las bibliotecas? Difícil respuesta ésta, entre otras cosas porque las bibliotecas públicas dependen, teóricamente, de cada comunidad autónoma, por tanto, de la sensibilidad cultural de sus responsables dependerían los movimientos a hacer para acercarse a ellos. Pero hay caso que conozco un poquito. Se trata del de Barcelona. La Diputación y el Ayuntamiento de Barcelona están apostando de forma muy clara y favorable por la potenciación de las bibliotecas públicas, dotándolas de infraestructura y contenidos, de presupuesto, en esencia. Los bibliotecarios catalanes se han apercibido de que una buena parte de la demanda de su fondo se dirige hacia los cómics; muchos adolescentes entran en las bibliotecas atraídos por una oferta variopinta que incluye CD musicales, Internet y videjuegos, y no se les pasa por alto la historieta, sea ésta americana, española o japonesa, aunque reconozcamos que ha sido el manga el fenómeno que más ha despertado el interés de consumidores y de bibliotecarios. En Barcelona provincia existe incluso un grupo de bibliotecarios especializados en cómics, que están llevando a cabo una excelente labor de promoción. En muchas bibliotecas hay actividades relacionadas con la historieta, que pasan por lecturas, talleres, charlas e incluso exposiciones, y existen bibliotecas concretas, como Can Fabra en Barcelona o Tecla Sala en L'Hospitalet que disponen de un importante fondo editorial de cómics, continuamente actualizado. Conscientes del interés que despierta entre los bibliotecarios la historieta, el Colegio Oficial de Bibliotecarios y Documentalistas de la Generalitat ha puesto en marcha algún cursillo para sus asociados. En efecto, las personas que trabajan en las bibliotecas ya son conscientes de que la demanda de cómics ha de tener una buena oferta; en algunas bibliotecas el préstamo de cómics alcanza el primer lugar de su particular ranking de solicitudes. De hecho, en el último Saló del Còmic de Barcelona coordiné una jornada de trabajo entre editores de cómics y bibliotecarios, una primera reunión cara a cara que sirvió, al menos, para que se conocieran entre ellos y fueran conscientes de los intereses mutuos y compartidos que presentan. Que de ahí salgan actividades depende exclusivamente de ellos. Los editores tienen ahí mucho que decir.

No hace falta disponer de excesivas neuronas para darse cuenta de que la promoción de la lectura de cómics que puede hacerse desde una biblioteca es potencialmente impresionante. Un lector puede descubrir la historieta en una biblioteca, aficionarse y convertirse en lector habitual; tanto en la biblioteca como en la librería o el quiosco. Y, en todo caso, teniendo en cuenta la cantidad de bibliotecas públicas repartidas por nuestro país, imagínense lo que podría representar para los editores una buena demanda de ejemplares para las estanterías de esos centros de lectura.

Como digo, cada comunidad autónoma es una historia, y en cada una de ellas se necesita de un esfuerzo particular para llegar a las bibliotecas. La sensación, hoy, es de que más que nunca la historieta tiene una oportunidad de oro para convertirse en objeto habitual de las bibliotecas. Pongamos manos a la obra que, como suele decirse, está todo por hacer.

Antoni Guiral

AQUÍ ESTÁN YA, LAS VII JORNADAS DEL CÓMIC DE ALMERÍA

Desde el viernes 26 de noviembre al 4 de diciembre en la Biblioteca Pública Francisco Villaespesa de la Calle Hermanos Machado se darán cita algunos de los más importantes protagonistas de la viñeta a nivel nacional, andaluz y almeriense. La triple vertiente desarrollada como modelo de promoción cultural y servicio a la afición y los autores de la tierra. Con un carácter abierto, participativo y creativo.

PRESENCIA DE AUTORES

Para celebrar la presencia editorial de Marvel en España que ahora cumple 40 años estarán invitados: los autores: **Rafael López Espí** –historietista e ilustrador con más de 50 años de ejercicio-, célebre por haber puesto imagen de portada a la memorable edición de los personajes Marvel en España a cargo de ediciones Vértice: de sus pinceles cobraron forma y color los *Spiderman, Conan Patrulla X, La Masa, 4 Fantásticos* y otros muchos; y el afamado historiador, técnico editorial e investigador del medio **Antonio Martín**, que este año cumple 40 años defendiendo y trabajando por el tebeo, uno de los principales impulsores de la afición a los superhéroes Marvel, a lo largo de sus casi 20 años de estancia en Comics Forum/Planeta DeAgostini.

Con ellos vendrán: el cordobés **Miguel Ángel Cáceres**, afincado en Andujar (Jaén), miembro del Colectivo y creador de historietas y personajes de fantasía heroica *(Bram el Yacöi)* o de fantasía futurista urbana *(Simeón Órdago)*; presentará su última obra, ***"Enano Marciano"***, un relato para pequeños lectores que ha inaugurado la Colección Gummo publicada por Ediciones De Tebeos.

Y le acompañará su hermano, **Raúl Cáceres**, autor de poderosa y versátil narrativa, padre de tantos cómics eróticos para a revista *Wet Comics*, o el ilustrador y narrador experimental asiduo colaborador de *Dos Veces Breve*.

Dentro de los autores locales será el momento para **Andrés Hurtado**, nacido en Alicante, pero radicado en El Ejido y Aguadulce, poseedor de una innovadora técnica de dibujo infográfico de ilustraciones e historietas, con bases en fotografías y diversas paletas gráficas.

EXPOSICIONES

Será acompañado en la magna exposición de autores almerienses con **Antonio Jesús Morata** –que presentará su libro ***"Futuro Incompleto,*** segundo número de la colección *Tebeolandia Presenta*, en el que recopila su amplia producción en relatos, historietas e ilustraciones de Fantasía y Ciencia Ficción-, **Manuel M. Vidal** que nos mostrará sus versiones de superhéroes Marvel y su gran labor de difusión gráfica de la historia local en viñetas –con ayuda del historiador **Valeriano Sánchez Ramos-; Antonio Jesús García "Ché"**, con sus creaciones underground, **Lorenzo Gómez** con muestras de sus últimas páginas para *"El País de las Tentaciones", Tos o Dos Veces Breve*. **AleS** y sus nuevas aportaciones, que veis en este número...

PRESENTACIÓN DE EDICIONES

Las fechas de la presencia de autores y de los actos centrales serán el viernes 26, sábado 27 y la mañana del domingo 28 de noviembre.

Entre otros actos se presentará el Colectivo ***Dogma Cómics*** del municipio almeriense de Cuevas del Almanzora –comandado por **Domingo Pérez**- que presentarán el primer número de su fanzine de título ***Cinco*** y la ***Asociación Juvenil "9° Arte"***, formada por jóvenes dibujantes,

guionistas y aficionados almerienses. Con importante presencia de la ***Asociación Cultural Dune de Tabernas.***

Otras ediciones que se presentarán en las Jornadas son el número 01 de la revista de estudios e investigación sobre *"El tebeo de siempre"*, *Tebeolandia*, que conmemora los primeros 40 años de la edición de personajes e historietas Marvel en nuestro país; el *nº 15 de Mundos de Papel*, dedicado a Miguel Ángel Cáceres, con la presentación del primer superhéroe almeriense, *Superjoven* de AleS (Rafa Amat) y el libro: ***"El Tebeo español y sus autores"*** (Tomo I), por **Diego Cara**; que recoge la primera parte de las entrevistas publicadas en la prensa local (*La Voz de Almería*), regional (*Ideal y Defensor de Granada*), o especializada (*Boletín del Círculo Andaluz de Tebeos*), con figuras de la talla de César López (*Hazañas Bélicas*), Víctor Mora (creador literario de El *Capitán Trueno, El Jabato, Dani Futuro*), Enrique S. Abulí (guionista de *Torpedo, Zodiaco, Ab Irato*...), Juan G. Iranzo (autor de *El Cachorro, Familia Pepe, Rayo Kit*...), Jan (padre de *Don Talarico o Superlópez*), José Coll (inolvidable firma personal del *TBO y sus historias mudas de carreteras, viandantes y naúfragos*) y José Escobar (memorable padre de *Zipi y Zape, Carpanta, Blasa portera de su casa*...). El libro, que inaugura la colección Tebeolandia Textos, contará más ciento cincuenta páginas, y más de cien ilustraciones –muchas de ellas inéditas, pertenecientes al archivo del autor- junto a varias muestras de historietas poco conocidas de los autores.

Patrocina las Jornadas la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Almería, con la colaboración destacada de la Delegación de Cultura de la Junta de Andalucía y las Concejalías de Juventud y Participación Ciudadana del Ayuntamiento de Almería.

Habrá mercadillos, tebeoteca con los importantes fondos de la Biblioteca Pública Fco. Villaespesa, presencia de las librerías especializadas de la tierra, demostraciones técnicas y cómics en vivo... Y mucho más.

No te lo debes de perder

LOVECRAFT

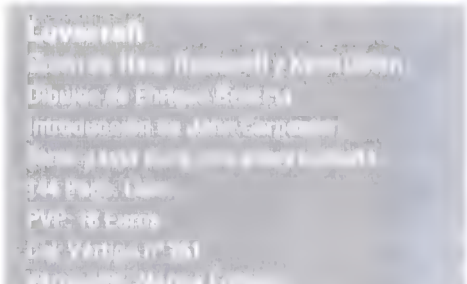
Abordar la biografía, o el biopic que dicen los teóricos del cine, dentro del género de la historieta no es muy usual, si dejamos a un lados los sinuosos terrenos del cómic didáctico. La versión Vértigo de "Lovecraft", salida en los USA hace año y medio, nos rescata la posibilidad de ficcionar a través de un creador de ficciones, tan personales como mágicas y siempre sorprendentes cual fue el gran Howard Philips Lovecraft, tan versionado por el cine, y tan poco y mal por el cómic, dejando a un lado al maestro Wrightson de la Warren tardía.

Técnicas como el acrílico, las tintas, el dibujo a plumilla, su afilada expresividad, son aquí desarrolladas con pertinencia e idoneidad, sin floriturás, pero sin zalamerías innecesarias. Aunque la cita y presencia del manicomio Arkham no sea más que un lugar común en la trama, Breccia despliega recursos, deja ver a un genio del dibujo conviviendo junto a un narrador sólido. Dentro de una carcasa argumental inscrita hábilmente en el género terrorífico tan presumiblemente revivaleado en estos momentos.

Con un nivel triple de paralelismos el guionista cinematográfico Hans Rodionoff, con una manita del exótico y dispar Keith Giffen han puesto "a huevo" un retablo de propuestas gráficas múltiples -y de difícil conjuntado- para que el maestro argentino Enrique Breccia -¡qué lejos queda aquella maravilla llamada Alvar Mayor del Cimoc de hace más de veinte años...!- se luzca y ponga a prueba su talento con toda la libertada mínima exigible, para un genio como él, y ante los buenos aficionados norteamericanos -que ya lo conocían por su breve aportación a Batman Black & White o la curiosa miniserie Legion Worlds- relance pertinentemente su carrera. Pero como pasado el tiempo descrito no parece se le encargue nada nuevo, no deducimos mucho aprecio ni gran repercusión en en mundo comiquero yanqui... ¡Lástima, como dice el aserto: "no está hecha la miel para la boca del asno"!

Varias lecturas merece la obra, no la peor de ellas la simple lineal. Porque todavía se siguen editando productos viñeteros que no ofenden a nuestro intelecto, y esta obra es un claro ejemplo.

Ismael Blanko

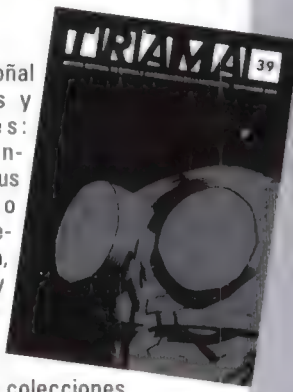


VIENE DE LA PÁGINA 4

trictamente todas las colecciones y series abiertas, se da a conocer por los foros que han adquirido decenas de derechos de material europeo producido desde 1995 a la actualidad – al tiempo que la editorial **Daragud/Lombard** adquiría **Dupuis** (la editorial belga del semanario y las series de *Spirou*, del *Jeremiah* de **Hermann**, en poder editorial hispano de los chicos de Dolmen…). A ver cómo llenan el vacío en quioscos con todo este material, y las nuevas hornadas de manga que habían ido contratando… ¡Momentos difíciles y curiosos para el buen aficionado! ¿Abandonará el coloso editorial el mercado del cómic si las cuentas no le cuadran?

Quien no han visto la preciosidad llamada Kill Bill –en sus dos volúmenes- de Mr. **Quentin Tarantino**, pues atentos a la edición completa del DVD y sus múltiples extras, que esperamos se lance para las inminentes Navidades. Las múltiples imbricaciones de lenguajes, medios, films, acordes… con secuencia de anime incorporada, hacen de este largometraje un placer difícil de eludir por todo enamorado de la Cultura Popular Universal, de los últimos treinta años.

Avalancha otoñal de noticias y novedades: **Astiberri** entrega la dirección de su emblemático título mensual *Trama* a la periodista **Elena Cabrera**, para que la remodele y relance. **Aleta Ediciones** se ponen las pilas y adquiere los derechos hispanos de tres colecciones



Bonelli: *Martín Mystere, Dylan Dog y Nathan Never*, en su tercera –las dos primeras series- y segunda la tercera, incursiones en nuestro (saturado) mercado. Y **Ediciones El Jueves** saca el 6 de octubre el semanario juvenil –para niños de 10 a 16 años- de historietas llamado Mister K, con tiradas astronómicas, amparado en cierta prensa gratuita, apoyando firmas nuevas, con dirección de **Maikel**, y distribución nacional en quioscos a un precio simbólico e imbatible, 1 Euro. Seguiremos sus estelas respectivas.

D.C. & Co

Librería Cajal
Navarro Rodrigo, 14 · Apartado 350
Tel. 950 23 61 48 · Fax. 950 23 63 80 · Email: libreca@cajamar.es

FRANĆOIS CRAENHALS
creador de Chevalier Ardent

El pasado 2 de agosto, a punto de cumplir 78 años, nos dejaba el dibujante belga François Craenhals, en Montpellier -Francia, donde residía- como resultado de una operación quirúrgica.

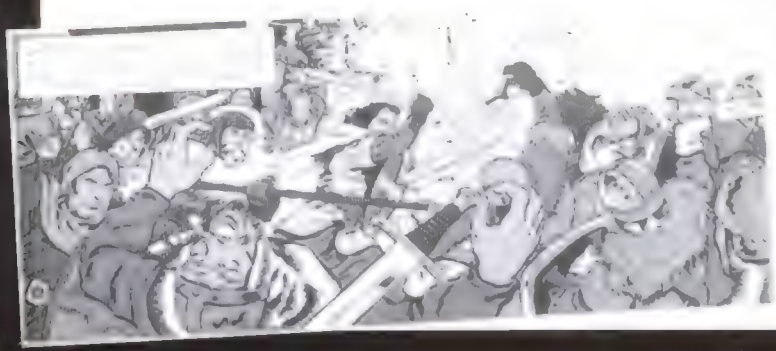
Nacido el 15 de noviembre en Ixelles, localidad próxima a Bruselas. Tras seguir cursos de dibujo en la Academia de Bruselas publicó sus primeras caricaturas con el seudónimo de F. Hals, realizando ilustraciones y dibujos publicitarios; tras un breve paso por *Le Soir Ilustrée*, suplemento semanal del cotidiano belga *Le Soir*. En 1949 crea sus primeras series de historietas para *Heröic-Albums*, entre ellas nueve episodios de una serie de corte tarzanesca, *Karan, un "niño de la jungla"*.

Entra a principios de 1950 en el semanario *Tintín*, con la hornada de los Tibet (con quien le une estilo y simultanear el dibujo serio y el de corte humorístico, como éste haría con *Chick Bill y Ric Hochet*), Albert Weinberg *(Dan Cooper)*, Raymod Reding *(Torrent y Jari)* o Eddy Paape *(Luc Orient)*. Allí realiza pequeñas ilustraciones de relatos y reportajes, algunas series, relatos y personajes de corta vida (*Rémy y Ghislaine*, con dos episodios; o *Pom y Teddy* desde 1953, que con diez episodios le consagró como autor sobrio, y de buena base realista, influida por Hal Foster, lo que le hizo ser publicado en álbumes por Lombard).

Su primer éxito de público no llegó hasta 1964 con la serie de aventuras fantásticas juveniles, en onda hergeniana, *Los 4 Ases*, con guiones de Georges Chaulet, también para el *Tintín*, serie de la que se llegaron a publicar en España, a finales de los 60, por Oikos-Tau los ocho primeros tomos.

Pero su mayor éxito se produce en 1966 cuando, siempre en el semanario del héroe de Hergé, y siguiendo la estela de sus admirado Bob de Moor, o del menos conocido y prolífico Willy Vadersteen, vuelve al estilo realista y da vida a *Chevalier Ardent*, una historia de ambientación medieval, pletórica de acción, suspense y aventuras, ninguno de cuyos 20 tomos -luego recogidos en lengua francesa y flamenca por Casterman, el también editor de Hergé o De Moor- ha sido publicado en castellano, a pesar de haberse considerado en varios momentos por Juventud y otras.

Además ha adaptado novelas juveniles a las viñeta, también para Casterman: Fantomette, de 1982 a 83, también con textos de G. Chaulet y desde 1958 al 61 creó la serie humorística *Primus et Musette* para el diario La libre Belgique. A ver si alguien se anima a publicar alguna de estas series, o se recupera de una vez su *Chevalier Ardent*, la calidad de los argumentos y la elegancia de su grafismo no han envejecido.



Diego CARA

FESTIVAL DE LA HISTORIETA
VIÑETAS DESDE EL ATLÁNTICO

Por segundo año consecutivo, el pasado mes de agosto nos acercamos a La Coruña para ver *Viñetas desde el Atlántico*. Y también por segundo año consecutivo no nos decepcionó en absoluto. Aunque nuestras referencias de otros acontecimientos similares son escasas, y esto puede impedir valorarlo en su justa medida, lo cierto es que se percibe inmediatamente que estamos ante algo muy bien hecho en todos los aspectos. Es algo que no se le escapa a nadie que lo visite, le interesen o no los cómics, y que destaca La guía del cómic en su número 15: *El punto fuerte* de Viñetas desde el Atlántico *desde sus primeras convocatorias ha sido ofrecer quizá lo que no se estaba ofreciendo en ningún otro salón de la península: un contenido en torno a la cultura de los tebeos de primera categoría, equiparable a un nivel europeo. Así desde el primer año la lista de autores invitados, el programa de exposiciones y actividades siempre han sido muy nutridos y el criterio de selección y calidad en producción y organización han sido correctos cuando no bastante más que eso.* Por eso hay que felicitar a todos los implicados en su organización, y destacar, como ya hicimos en la reseña del año pasado, a Miguelanxo Prado, alma mater del Festival, y a Francisco Vázquez, alcalde de la ciudad y gran aficionado a los cómics, que garantiza el apoyo del Ayuntamiento al evento.

En el Kiosko Alfonso se instalaron varias exposiciones que ahora comentaremos, pero, también se utilizó su planta baja para que los autores invitados firmasen sus obras a los interesados. Cuando nos presentamos el sábado 21 de agosto, allí estaban, entre otros, Vicente Segrelles y Ana Miralles, lo que aprovechamos para que nos dedicasen – con dibujo incluido – algunos álbumes.

EXPOSICIONES

Una vez cumplido el requisito, había que darse una vuelta por las exposiciones. En ellas se mostraban espectaculares originales de **Segrelles**, autor de *El mercenario*. Estaban, también, **Ana Miralles**, con algunas páginas de *Djin*, su último trabajo, realizado en colaboración con el guionista belga Jean Duffaux; **Bruce Jones**, toda una institución en el mundo del cómic, pero, por una vez, como guionista, aunque en la exposición se mostraban algunos de sus trabajos como dibujante; Guido Silvestre, **Silver**, italiano especialmente conocido en España por su personaje *Lupo Alberto*, que se publica en las páginas del País

Portada del catalogo del Festival
Autor: Juan José Guarnido

Semanal; **Nicolas de Crécy**, brillante y original dibujante del que se exponían una selección de piezas extraídas de diferentes álbumes y libros infantiles editados en los últimos años; **Denis Deprez**, representante del cómic independiente y experimental belga; **Fernando Iglesias**, dibujante de Villagarcía de Arosa, conocido por *Impresiones de la Isla*, premiada en el Salón de Barcelona de 1994 y recuperada actualmente por el Diario de Pontevedra; **Alessandro Barbucci y Barbara Canepa**, autores de *Witch*, la popular serie de la Disney; y Javier Pulido, excelente artista, muy considerado en los Estados Unidos por sus trabajos para la Marvel y DC.

En el mismo escenario, el Kiosko Alfonso, también se dedicaba un espacio a la exposición colectiva titulada *"Retrospectiva de El Víbora"*. La revista que en 1979 puso en marcha José María Berenguer con el apoyo de Josep Toutain puede desaparecer por falta de ventas; el único superviviente de los cómics adultos de los ochenta se resiste a morir, pero, lamentablemente, el hábitat es claramente desfavorable. La competencia de nuevas ofertas de ocio asociadas a las tecnologías más modernas no es la única razón: ese problema también lo tiene Francia, por ejemplo, y en el país vecino la oferta y demanda de cómics es infinitamente superior. La causa es más grave y profunda: el galopante empobrecimiento

Vicente Segrelles
Nacimiento de dinosaurio con niño y abuelo
Óleo/papel

intelectual español, que afecta a la demanda de tantos productos interesantes, no sólo a la de los cómics.

BDs de abril: el 25 de abril 30 años después es una muestra de los trabajos de dibujantes portugueses sobre la llamada "Revolución de los claveles", que ya estuvo en el Centro Nacional de Amadora, y que en La Coruña se exponía también en el Kiosko Alfonso. Después de la presencia el año pasado de José Carlos Fernandes, esta exposición sirve para consolidar las relaciones entre los aficionados a la historieta de los dos lados de la frontera luso-española.

En otro de los lugares que servían de soporte a exposiciones, el Palacio Municipal, se mostraba una colección de los originales de la serie *"Pascual, mayordomo real"* de la revista El Jueves. *Tocando los Borbones* es el título del libro que ha recopilado el material de esa serie y es, también, el nombre de la muestra de la que pudimos disfrutar en el bonito Palacio de la plaza María Pita; el característico sentido del humor de esta histórica revista tiene en ella como objetivos a los miembros de la familia real española.

UNA DE PIRATAS

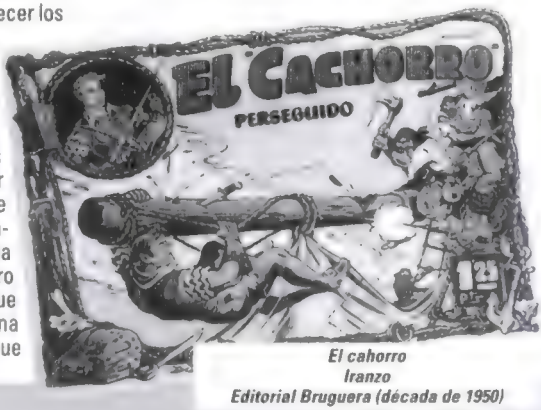
En la misma sala de la exposición anterior se podía ver también una selección de cómics de piratas titulada *¡Al abordaje: los tebeos de piratas!*, la mayor parte en formato apaisado y, por tanto, cargados de ese enorme encanto que no han vuelto a ofrecer los cómics y que a los que todavía alcanzamos a ver la última etapa de aquellos maravillosos tebeos – hacia mediados/finales de los años sesenta – nos refrescan emociones nunca más vividas, como la que sentíamos cuando los domingos nos acercábamos a los puestos donde se vendían, ansiosos por conseguir la continuación de la aventura que había quedado interrumpida la semana anterior. En la completísima muestra de La Coruña se podían ver un centenar de obras del género de piratas, o, más bien, del subgénero, porque quizá los deberíamos considerar como una parte de los tebeos de aventuras, aquellos que surgen en los años treinta, cuando nace también el cómic como medio de masas, y cuya primera referencia importante es *Terry y los piratas de Milton Caniff*. Los clásicos cinematográficos de piratas aparecen asimismo en esos años, sirviendo muchos de ellos como modelo o inspiración. En España la eclosión de este tipo de tebeos se produce en los cuarenta, y los más representativos de esa época se exponían en el Festival: *El Capitán Coraje, El Pirata Cobra Blanca y El Niño Pirata*. Pero también estaban los no menos representativos de los cincuenta: *El Cachorro, Milton El Corsario y La Capitana*, el primero dibujado por el inimitable Iranzo y convertido en una de las series españolas más longevas del género con 213 cuadernillos. No podía faltar, y no faltaba, la serie que prácticamente dio por cerrado el género de aventuras en España: *El Corsario de Hierro*, de Víctor Mora y Ambrós.

Al lado del Kiosko Alfonso, en los jardines de Méndez Núñez, se situaba la feria de casetas de librerías y editoriales, y en ella pudimos conseguir algunos ejemplares de Johnny Hazard, de Frank Robbins y de una de las series que acabamos de citar, Terry y los piratas, lo que verdaderamente no resulta nada fácil.

CONCLUSIÓN

Para finalizar, decir que resulta un auténtico lujo disponer en una zona de España con poca tradición historietística, el noroeste, de este Viñetas desde el Atlántico; un festival que debe ser, y no creo que me equivoque, uno de los mejores salones del cómic de la Península. Esperamos que se consolide, si no lo está ya, y que podamos disfrutar de él muchos años.

Documentación consultada:
Viñetas desde el Atlántico, catálogo de la exposición, ayuntamiento de La Coruña, 2004.
La guía del cómic nº 15, agosto de 2004.



El cahorro
Iranzo
Editorial Bruguera (década de 1950)

"Todo buen arquitecto es un creativo". Augusto Mancero

Augusto es ecuatoriano, arquitecto, infatigable investigador de las posibilidades del arte aliado con la geometría. Nada más conocernos se define como "una persona creativa, que además ha ejercido en su país y los Estados Unidos de arquitecto".

Su forma de expresión son los grafos de humor, a veces también pequeños comentarios, aporías, sobre personas, hechos, fenómenos y obras universales (libros, sinfonías, comedias...), con el sutil hálito de la reflexión añadida. Un destello positivista que trata de elevar el nivel del grafismo humoresco desde la simple contienda política cotidiana hacia ámbitos más intemporales, como son la filosofía y la síntesis del conocimiento.

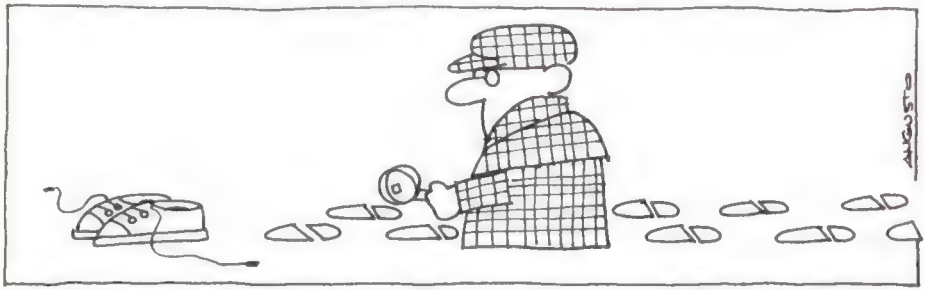
Autorretrato

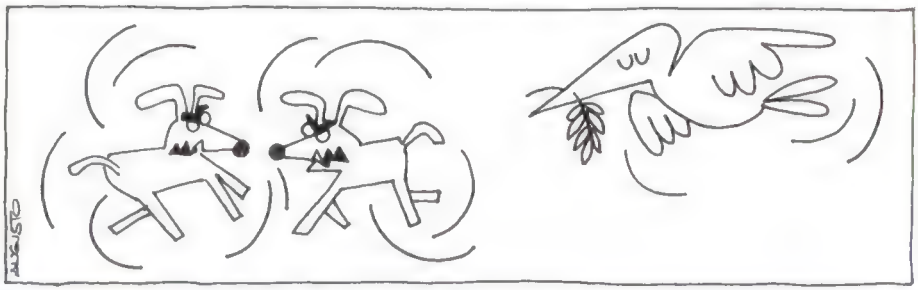
Es paradójico que Mancero no se considere persona graciosa, pero si un creativo nato e inagotable. Y reconoce que "otros arquitectos, la gran mayoría de lo mejores, también han aportado sus prácticas a otras artes: la pintura, la acuarela, la escultura, la poesía..."

Su gran productividad, remarca una línea exacta esencial, y una limpieza gráfica lo que dan las notas definitorias de su estilo.

A partir de este número nuestras páginas se abren a su colaboración siempre novedosa y sorprendente. Veamos pues estos pequeños rincones, "espacios agudos de buena sombra", y así "disfrutar la vida desde un nivel sencillo". Una suerte de cumplida ternura, que destila la humanidad gráfica del lápiz de Augusto Mancero.

Diego CARA





Insurrección del tiempo, o Ricard Castell Revisitado

Si la obra de un autor desaparecido no muere es por dos razones: porque su calidad la convierte en eterna y porque alguien mantiene viva su memoria. En enero de 2002 murió Ricard Castells, personalísimo cultivador de una historieta viva que se reinventa constantemente, creador apasionado de mundos propios, autor poco conocido de enriquecedora trayectoria. En mayo pasado tuvimos la oportunidad de recordarle a él y a su trabajo en una exposición individual ubicada en su barrio barcelonés de Gràcia pero, permítanme que antes de entrar en los detalles de aquella muestra, ejerzamos el derecho pedagógico de informar a desinformados, y revisemos, sucintamente, la biografía de Ricard.

Una aproximación biográfica

Ricard Castells (Barcelona, 1955-2002) siempre ha sido fiel al principio de desarrollar libremente su mundo personal en este medio de comunicación que conocemos como historieta. En 1981 inició la realización de Ecuador, una obra que le costó cuatro años finalizar y que todavía no ha sido publicada. A principios de los años ochenta, formará parte del equipo de Zero, una publicación que incluyó los primeros trabajos de algunos de los más destacados autores de los ochenta, con los que mantuvo una intensa relación que le llevó a reafirmar su camino de experimentación narrativa y gráfica.

Su trayectoria profesional se dirigió hacia la ilustración, tanto para revistas (Ajoblanco, El Viejo Topo, Penthouse), como para fascículos (Enciclopedia de la zarzuela) y libros infantiles y de texto (para editoriales como Acervo, Casals, Cruïlla, La Galera, S.M. o Teide). Durante los años ochenta y noventa siguió publicando historietas que lo confirmarían como a uno de nuestros autores más vanguardistas y personales en revistas como Medios Revueltos, Cavall Fort y El Ojo Clínico, o en álbumes colectivos como Norte-Sur (Ikusager Ediciones, 1989). Hacia la mitad de la década de los noventa empezó una efímera colaboración con la editorial japonesa Kodansha, con la serie Poco, editada en España en dos volúmenes (Poco y Poco II: El jardín de la Luna, Ediciones Sinse ntido, 1999-2000). En 1998 publicó el libro Lope de Aguirre: La expiación (Edicions de Ponent) con guión de Felipe Hernández Cava, que le valió el Premio a la Mejor Obra en el Saló del Còmic de Barcelona de 1999. Los últimos años de su carrera supusieron un reconocimiento de su obra por parte de un público más amplio, como lo confirman las ediciones de diversos álbumes, Huracán (Ediciones Sinse ntido, 2001) y Araia (Edicions de Ponent, 2003), o la publicación en diversos países de algunas de sus historietas, en especial del libro Lope de Aguirre: La expiación, que fue protagonista de una exposición de originales en el Museo de la Historieta de Bruselas (Bélgica).

"Insurrecció del temps"

La idea de dedicar una exposición de originales a Ricard nació, de hecho, de la necesidad de presentar el que hasta ahora ha sido su último libro, Araia, publicado en 2003 por Edicions de Ponent. Hablando con Marta Cano, su compañera, buscamos opciones no ya sólo

para hablar de ese libro, sino, por qué no, de acompañarlo de una muestra de sus originales. Hablé con Rocio Sosa, una entusiasta por el cómic a la que conocí en un cursillo sobre historietas; Rocio pertenecía al colectivo Barcelona Art Seqüencial, empeñado en la divulgación del cómic, y gracias a sus gestiones conseguimos algo esencial para la muestra: un espacio. Se trataba de la sala de exposiciones del Distrito del barrio de Gràcia, en Barcelona, un centro cívico propiedad del ayuntamiento, situado además muy cerca del piso en el que Ricard había vivido durante muchos años; en su barrio, vamos. La maquinaria se puso en marcha.

Hablamos con los dos editores de Ricard, Jesús Moreno (Sinsentido) y Paco Camarasa (Ediciones de Ponent), que colaboraron activamente desde el principio, y junto a Marta, Rocio, Barcelona Art Seqüencial, el Estudio Fénix y Pepe Gálvez pusimos manos a la obra. Calculando el espacio y los originales y material con los que podíamos contar, materializamos una lista que, con la ayuda de Pedro Porcel, pasó a formar parte de un seguro siempre obligado en estas iniciativas. La selección de originales se concentró en la obra de historieta publicada por Ricard, algunas ilustraciones y algunos de sus objetos personales, siguiendo un diseño ideado por Rocio. Marta fue, por supuesto, esencial para la selección y para el montaje. Escogimos originales de Poco, de cada una de la cuatro historietas de Araia, de Lope de Aguirre: La expiación y de Huracán. Escribimos un texto introductorio y lo ampliamos para información de los visitantes, utilizando los marcos que nos cedió el ayuntamiento de Gràcia, montamos los originales y confeccionamos una especie de programa de mano que indicaba las obras a las que pertenecían las planchas, y mostramos algunos de los objetos personales de Ricard en una vitrina. Durante los días en los que permaneció abierta la muestra, con la ayuda de Sinsentido y Edicions de Ponent, pusimos a la venta en la misma sala los libros de Ricard. Todo estaba listo, pero el título de la exposición era importante, y llegó de la manera más sencilla. Ricard tenía una especie de cuaderno personal al que había bautizado como "Insurrecció del temps" (Insurrección del tiempo); un título magnífico.

Finalmente, entre el 3 y el 14 de mayo pudimos disfrutar de una muestra sencilla, realizada con pocos medios, pero que cumplía la intención de recordar y reivindicar la obra de Ricard Castells. El 6 de mayo, aprovechando el Saló del Còmic de Barcelona, montamos una pequeña presentación que sirvió para reunir a todos los amigos y familares de Ricard; era nuestro homenaje. Un homenaje que fue una realidad gracias, en primer lugar, a Marta Cano, que con una gran presencia de ánimo y absolutamente volcada en la muestra fue esencial para su materialización; gracias a Rocío Sosa, que se movió para encontrar el local, ideó el diseño del espacio y montó, junto a Marta, toda la muestra; gracias a Barcelona Art Seqüencial, que promocionó magníficamente el evento y ayudó en el montaje final; gracias a Sinsentido Ediciones y a Edicions de Ponent, que colaboraron activamente en la infraestructura; gracias al Districte de Gràcia, que nos abrió sus puertas; gracias a Estudio Fénix, que materializó parte de la información y el diseño, y gracias a Pepe Gálvez.

Sería fantástico repetir esta iniciativa, sobre todo para mantener vivo el legado artístico de Ricard. A la que tengamos otra oportunidad, lo haremos.

Antoni Guiral

PREMIOS DE LA CRÍTICA -2004

He aquí los resultados de los Premios de la Crítica que se hicieron públicos el pasado 12 de septiembre en las IX Jornadas Internacionales del Cómic de Avilés. En las mismas participaron la práctica totalidad de los críticos que trabajan en los medios de comunicación relacionados con el mundo del cómic, tanto en TV como radio, prensa escrita o Internet, y escogieron a los mejores autores y cómics publicados entre Junio de 2003 y Mayo de 2004 (entre un Salón y otro del Cómic de Barcelona, el punto álgido cada año de la industria de la historieta). V. G.

MEJOR DIBUJANTE EXTRANJERO
Bryan Hitch
(The Ultimates, Marvel/Forum/Planeta DeAgostini)

MEJOR GUIONISTA EXTRANJERO
Alan Moore
(Línea ABC Comics, Ed. World Comics/Planeta DeAgostini)

MEJOR DIBUJANTE NACIONAL
Rubén Pellejero
(Âromm, con guión de J. Zentner; Ed. Glenat)

GUIONISTA NACIONAL
Manel Fontdevila
(Mantecatos, Ed. Glenat)

MEJOR OBRA NACIONAL
Sofía/Ana/Victoria, por Guillem March.
Ed. Dolmen

MEJOR OBRA EXTRANJERA
Monster, por Naoki Urasawa.
Planeta De Agostini

MEJOR OBRA TEÓRICA
Batman: El Resto es Silencio, por David Hernando.
Ed. Dolmen

PREMIO A UNA CARRERA - NACIONAL
Jordi Bernet

PREMIO A UNA CARRERA - EXTRANJERO
Bill Waterson (CALVIN & HOBBES)

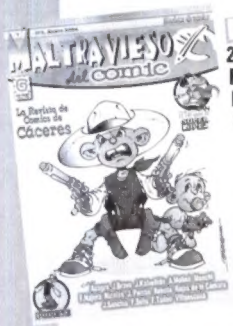
LOS VENGATIVOS 2, AHORA MÁS VENGATIVOS...
Todo comienza cuando Jose Mª Iñigo se dirige a los telespectadores: Galacticus está arrasando y sembrando el pánico por Las Ramblas de Pachelona. Los Vengativos han sido masacrados y Pascual Magarall pide ayuda al único supertipo que no está de vacaciones: Thoro, dios de Asgarr. Pero Thoro está bañando en alcohol su traumática ruptura con el Capitán Marica. Y así, mientras Thoro, arrimado a la barra de La Valkiria Rosa, intentando olvidar a base de lingotazos de Marie Brizard, suena de fondo Camilo Sesto y Galacticus devora el Tibidabo...
Segundo comic-book paródico del dibujante almeriense AleS (Las Cosillas de Ana y Alex) para la editorial barcelonesa FXGràfic. En esta ocasión con guión de Santiago Girón (De Perros y jabalíes). Fecha prevista de salida: diciembre de 2004.

RUBI
KIOSKO
Prensa - Revistas
Avda. Roquetas s/n (junto a taxis)
Tel. 950 322566
Roquetas de Mar · Almería

De entre la amplia selección de títulos aparecidos, y que se nos han hecho llegar destacamos en este número. Usa el correo postal para pedirlas pues dudamos mucho que las puedas localizar en tu librería de cómics favorita...

- MALTRAVIESO del Cómic. Nº 1. (Enero de 2004). 32 págs. B/N. Gratuita. Edita: Giraldo Gráfico. Dirección: Ramón Guerra Giraldo. C/. Médico Sorapán, 15 (Bº-D). 10002 CÁCERES.

Con la inicial periodicidad mensual, luego convertida en trimestral, el entusiasta dibujante y animador cacereño Monchi (Ramón Guerra Giraldo), monta este bello y asumible proyecto con un buen grupo de colaboradores prestigiosos: Alfons Moliné (que en este primer número entrevista a Jan), Francisco Tadeo Juan quien traza una radiografía de Popeye y su retablo de personajes, y el propio R. Guerra como redactor de las secciones de noticias, reseñas de publicaciones recibidas y concursos de dibujo e historieta. En la parte gráfica están las siempre oxigenantes y apreciables páginas de Paco Nájera, Azagra, Juanito Kalvellido, Moliné, José Sanchis, el premiado autor cacereño Fermín Solís, Rojas de la Cámara, Nicolás (¡le debemos ya un MUNDOS...!) o nuestro amigo onubense Rebote. Y la presentación de J. Bravo, el propio Monchi, Jesús Parrón o Villaescusa. Una publicación que, gracias a la publicidad, y como nuestro Reflejox en Almería, se distribuye por tierras cacereñas de manera totalmente gratuita en los locales anunciantes. No dejéis de pedirlo, eso sí mandando previamente un par de euros en sellos nuevos de correos, en fracciones de 60 céntimos.



- MALTRAVIESO del Cómic. Nº 2. (Abril de 2004). 32 págs. B/N. Gratuita. Edita: Giraldo Gráfico. Dirección: Ramón Guerra Giraldo. C/. Médico Sorapán, 15 (Bº-D). 10002 CÁCERES.

La segunda entrega del Maltravieso asume su condición de ser "el cómic de Cáceres", y tiene el mismo esquema de secciones y estilo que el primer número aportando a la nómina de colaboradores gráficos al muy interesante luso Artur Correia. Tadeo Juan habla de las nuevas (y renacidas) andanzas de El Guerrero del Antifaz de la mano del hijo del autor Manuel Gago Quesada, Moliné desentraña los entresijos de la muy interesante serie de tiras USA Mutts que está siendo recopilada entre nosotros por Devir y además se publica el SOS de El Víbora que nosotros sacamos hace tres números. La calidad de impresión, el papel, y la compaginación -que ya eran en el primer número excelentes y a imitar por tanta publicación fruto del despiste- han mejorado. Un sobresaliente ya en esta segunda aparición para el Maltravieso.

- MALTRAVIESO del Cómic. Nº 3. (Mayo-Junio de 2004). 32 págs. B/N. Gratuita. Edita: Giraldo Gráfico. Dirección: Ramón Guerra Giraldo. C/. Médico Sorapán, 15 (Bº-D). 10002 CÁCERES.

La tercera entrega del Maltravieso aún se supera -¡que voluntad tenaz y entusiasta la de su editor Monchi Guerra!-. Ahora aparece con cadencia bimestral. Con las suculentas y atractivas secciones habituales, y los colaboradores gráficos estables desde el pasado número, se presenta con más publicidad de locales cacereños lo que revertirá en la estabilidad y ventura del título. En este número Tadeo Juan hace una loa y recuerdo, excesivamente breve por los grandes merecimientos del autor, al desaprecido autor malagueño -radicado en los últimos años en Pamplona- Rafa Ramos, que firmó su genial producción en estilo humorístico (Señorita Ana, Aitor y los Bascones o Leo Verdura), como Galileo, o las dos últimas citadas con su nombre real. Y nuestro documentado colaborador Alfons Moliné -dibujante, animador e investigador del medio- hace un paseo por las ediciones de historietas en Brasil, con un puñado de noticias sorprendentes y curiosidades para los aficionados a la Historia del Tebeo. Se hace corto por su gran calidad. A ver si el amigo Monchi puede aumentar páginas, ¡prometemos colaborar en el empeño!

- BATRACIO AMARILLO. Nº 104. Noviembre, 2003. A4. 64 págs. Gratuita Dirección: C/. Tejeros, 13. 18600 MOTRIL (Granada).

Ironía, de la gruesa, y de la fina. Canela en rama, leñazos a tutiplén... Pero alguna condena reciente a su director - Sr. Martín Merlos- ha ensombrecido la caústica trayectoria de esta publicación, fustigadora de toda corruptela en Granada y Motril - ya que en cada entrega saca de cada número doble versión, personalizada para cada ciudad-. Las firmas gráficas que destacan son notables: El Bute, Carlos Hernández, Juanito Kalvellido, Fritz, Bie & Map, J. R. Mora, Juan Carlos Quesada, Argüelles, Martín Favelis, Puebla, Furnier, Polito, Enrique Bonet, Grafiu, Juanfran Cabrera, Fechu, Severi... Un nivelón... y encima es gratis, en las ciudades en que edita. ¡Hale, a buscar un amigo granaino que te la consiga! (mientras organizan -como es debido- un servicio de venta de ejemplares).

DC + CB & Asociados

nueva

LA MAZMORRA DEL ANDROIDE

COMIC
ROL
CARTAS
SCI-FI
FANTASIA
FIGURAS
MERCHANDISING

C/ Canónigo Molina Alonso
nº42 - 04004 Almería
Telf./Fax: 950 24 57 29
lamazmorra@auna.com
UN MUNDO DE LA FANTASIA
EN TUS MANOS

Quiosco Milán

Todos los comics del mercado

NORMA, PLANETA, DUDE, GLENAT, FIGURAS,...

Y SI NO TENEMOS LO QUE BUSCAS TE LO TRAEMOS

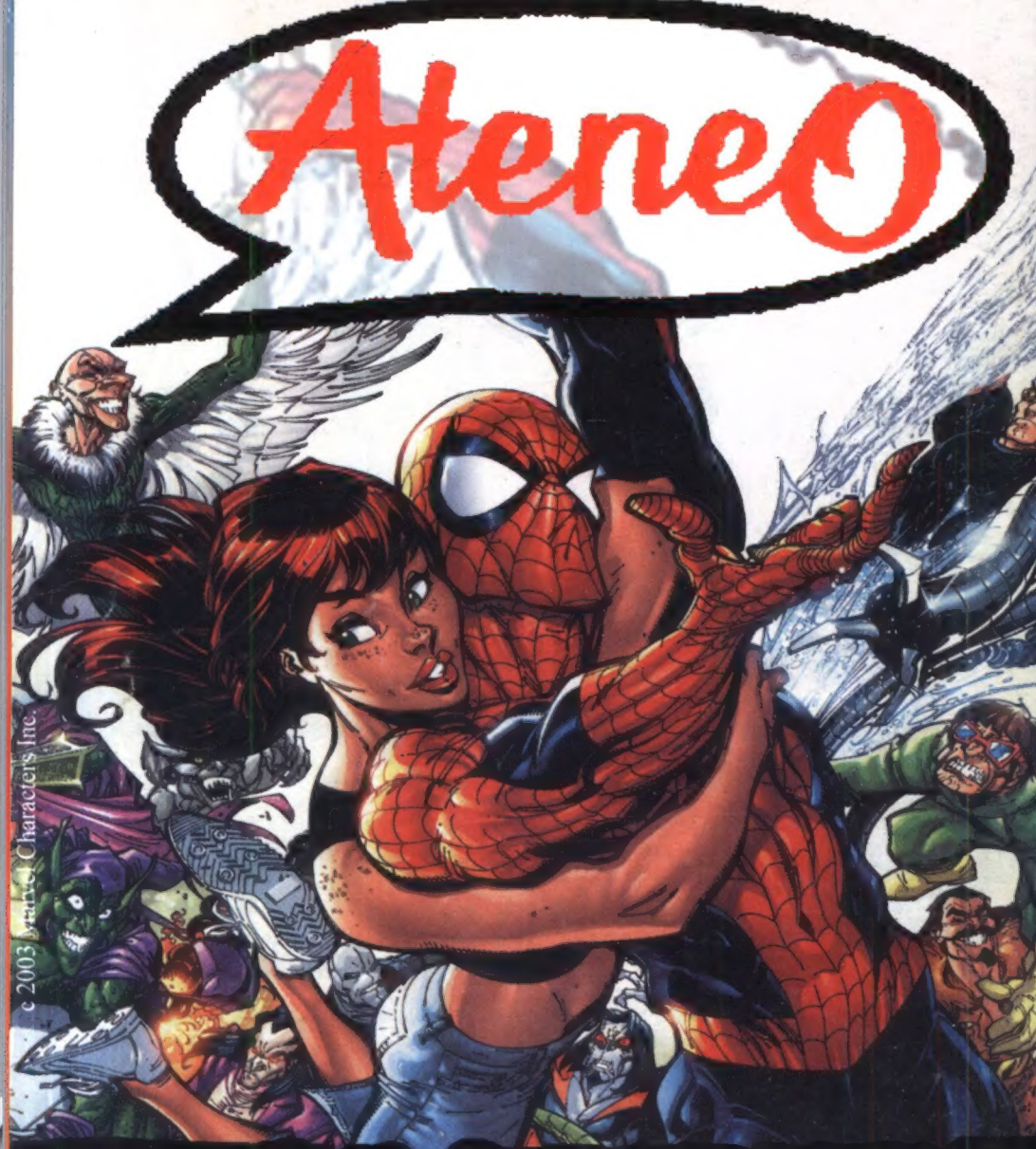
Paseo de Almería, 24
Tel 950 263279

HOBBY ANDY

TU TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS
VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS DE TODAS LAS MARCAS

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS, VENTA DE DVD Y VÍDEOS
MERCHADISING, WARHAMMER
TODO TIPO DE COMICS, SERVICIO DE ATRASADOS, COLECCIONES COMPLETAS

C/. Valle Inclán, 18
Telf y Fax: 950 32 11 22
04740 ROQUETAS DE MAR (Almería).



¡¡¡NUEVA DIRECCION!!!

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

COMICS ROL

MAGIC El Encuentro

GAMES WORKSHOP

ILUSTRACION Y MUCHO MAS...

C/SERRANO Nº 10

TEL/FAX 965923040

03003 ALICANTE

ate-neo@teleline.es

MARVEL COMICS forum